The PlayStation BOOKS

KING'S FIELD

Verdite Trilogy Perfect Guide
キングスフィールドI·II·III 聖典

君はこの名作をプレイしたか!! ……解いたと言えるのか?

今こそヴァーダイト三部作のすべてを明らかにしよう!

巻頭インタビュー
キングスフィールドIVの西田プロデューサーに、キングスフィールドシリーズの過去、そして未来を聞く!!

ザ・プレイステーション2

SOFT BANK Publishing

ザ・プレイステーション2

SOFT BANK Publishing

KING'S FIELD

Verdite Trilogy Perfect Guide

キングスフィールドI·II·III 聖典

KING'S FIELD

Verdite Trilogy Perfect Guide

キングスフィールドI·II·III 聖典

KING'S FIELD
Verdite Trilogy Perfect Guide
キングスフィールド Ⅰ·Ⅱ·Ⅲ 聖典

CONTENTS

本書の使い方

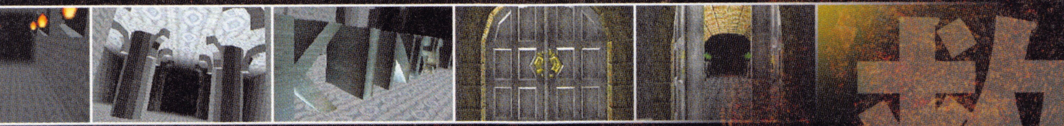
17ページからの救済の書では『キングスフィールドⅠ（ゲーム名には“Ⅰ”はつかないが、本書内では第一作目を“Ⅰ”と呼称します）』、『キングスフィールドⅡ』『キングスフィールドⅢ』の全マップをガイドしているが、ここでその内容について多少補足しておきたい。

全マップとも拾得できるアイテムは全点掲載しているが、一部、薬草、毒消し草といった消費アイテムは省略している。また、各マップの攻略ポイントに関しては、クリアに関係の深そうなポイントのみを解説している。もちろん、ここで紹介したポイント以外にもイベントは多数用意されているので、NPCとの会話を含め、マップ内をくまなく探索することをおすすめする。巻末の『亡者の地図』は、プレイヤー自らの記録をつけることができる白地図だ。隠し部屋などは掲載していないので、プレイ時に活用してほしい。

KING'S FIELD I

深い森と、その回りを渦巻く風により霧に包まれた、ヴァーダイトと呼ばれる小さな国があった。遙か昔、大きな戦いで人々が傷ついたときにヴァーダイトを救い、森の中に消え去った者がいた。それがいったい何者だったのかは、今となっては森の霧にしかわからなくなってしまったが……。人々はそれを「森の竜」と呼び、神殿を築き崇拝してきた。だが今ではその伝説だけが残され、神殿は王家の墓所へと姿を変えて静まり返っている。「いつの日か、森の竜が魔導器を携え帰ってくる。」と伝説は語っている。しかし、今はまだ神殿の奥深く眠っているのであると……。

『KING'S FIELD』オープニングより



救済の書

KING'S FIELD II

永遠の時を闇に包まれたその島には、神が住むとも魔物が棲むとも言われ、近づく者はなかった。遙かな昔、蒼き光が天空から落ち、やがて島の地中深く沈んだと森のハイエルフは言い伝えている。古よりこの島に関わった者は力を失い、滅び、その痕跡のみを島に残してきた。「眠れる者は闇の中で、目覚めの時をただ待っている。」と言い伝えは続く。決して近づいてはならぬのだと……。

『KING'S FIELD II』オープニングより



救済の書



KING'S FIELD Ⅲ

アレフによってヴァーダイトに持ち帰られたムーンライトソードは、新たな聖剣ダークスレイヤーとともに、二度と使われることがないようにとの願いを込められ古の塔奥深くに封印された。それからしばらくの間は平和な時が流れた。しかしある嵐の夜、ジャンは何者かに取り憑かれ、国は次第に荒れていった。ヴァーダイトを救うために、アレフはジャンと戦うことを決意する。封印されたムーンライトソードを求め古の塔に向かうが、そこには2つに折れ、輝きを失った聖剣が残されるのみだった……。倒すことが叶わぬと知ったアレフは、その命を懸けてジャンを城ともども封印した。ジャンの息子ライルは、封印がその効力を失う前に自らの手で父を倒さねばならないことを運命づけられる。やがて10年の時が過ぎ、ライルは運命の闘いのための孤独な旅に出るのであった。

『ヴァーダイト編三部作』再発売記念 スペシャルインタビュー

『キングスフィールド』を振り返る

キングスフィールド全作の制作に携わり、最新作でもプロデューサーを務めたフロム・ソフトウェアの西田新一郎氏に、キングスフィールドⅠ～Ⅲ制作当時のお話を伺ってきました。裏話満載でお送りしましょう！

ゲーム制作への挑戦

——もともとビジネス用アプリケーション開発の会社であったフロム・ソフトウェアが、家庭用ゲーム機に行こうとしたきっかけはなんだったのでしょうか？

西田 受託アプリケーション[※1]というのは、当時も今も商売として厳しい。このままだと先細りになってしまうのではないかという不安と、自分たちの作品として世に送り出したいという気持ちがありまして、それで改革というわけではないのですが、ゲームを作ってみよう、と。当時プレイステーションの発売を控えて、SCEさんも熱心に対応していただけてましたし[※2]。

——当時、フルポリゴンでゲーム、それもRPGを作ろうというのは冒険だったのではないですか？

西田 いろいろな企画が出たのですが、せっかくプレイステーションでやるのだからポリゴンでRPG、というのは早い段階で決まりました。これは多分、初めてゲームを作る、ある意味無知なるがゆえのチャレンジだったのかな、という気はします。当時、社長[※3]が言っていたのですが、このゲームはフルポリゴンでなければいけない。フルポリゴンのRPGを世に初めて出すのはウチである、と[※4]。でも、最初のころは大変でしたよ（笑）。

——プレイステーション発売前ということで、ゲーム制作のためのツールもまだ整っていなかった時期ですよね。その点で苦労などはありませんでしたか？

西田 逆にいうと、うちはもともとアプリケーション制作会社ですから、全員がプログラマーなわけです。一番最初にポリゴンを表示するにはどうしたらいいんだ、というところで詰まったんですが、一回出てしまえば、あ、こういうものか、と。そんな感じでしたので、あまり困ったという印象はないですね。

キングスフィールドⅠ

——最初のゲームがファンタジー系だったという、その最大の理由は？

西田 コンピュータの技術者って、ゲーム好きが多いじゃないですか。僕や社長などもかなりのゲーム好きで、昔からAppleⅡなどでゲームをしていました。そうすると、RPGといえばこういうものだよね、ということで自然にファンタジーのほうに流れていったんです。ダンジョン型であるということで、自分たちがウィザードリィ[※5]で楽しんだあの感覚を、現在のプレイステーションというハードで表現するとこうなる、ということを目指したんです。もっともウィザードリィをマネした気はないんですけど（笑）。

——キングスフィールドシリーズは、細かい説明なしに状況に放り込まれる[※6]、ある意味ユーザーを突き放したかのような作りが特徴なのですが、不安はありませんでしたか？

西田 不安はありましたけど、実際はどういう反応をされるのかというのはわからなかったですね。でも、ポンと投げ出されてそのま

ま固まっている人もいないだろうから…
…。剣なども振れますし、なんとかする
でしょう、と（笑）。実際は開発期間のこ
ともあって、チュートリアルを作ってい
る暇がなかったという事実もあります。
Ⅰに関しては、ここまでしかできなかっ
た、という部分が、結果的にうまい演出
になった、ということはあると思います。
ただ、Ⅰのときに社長がこうやりたい、
と言っていたことがあって、それはプレ
イヤーが“寂しい”と感じられるように
したい、ということだったんです。それ
でああいうスタートになったんです。

――シナリオ的に決まったルートがないこ
とがゲームを進める上でわかりにくく、結
果としてキングスは敷居が高い、というイ
メージがありますよね。こういった制約の
少なさ、自由度の高さというのは当初から
狙っていたものだったのですか？

西田　RPGというのは本来、こうしなけ
ればならない、というのはないはずなの
で、普通こうだよね、という感覚でやっ
てました。ゲームだからこう、ゲームだ
からここはこうしよう、というようなこ
とではなく、人と話したらこう返ってく
るだろう、とか、まったく知らない人と
は話さないだろう、とか。Ⅱからは NPC
を殺すこともできますが、ゲームに登場
するモンスターにしても NPC にしても、
内部では同じようにパラメータが設定さ
れているんです。ヒットポイントや防御
力、倒したときの経験値も全キャラに設
定されてます。結局、既存のゲームに縛
られてないんでしょうね。

――初のゲームとなるⅠの開発は順調に
いったのでしょうか。

西田　Ⅰの開発は、1994年の3月から始
まりました。準備が済んでメインプログ
ラマーが入ったのが6、7月だったと思い
ます。それでマスターアップは発売2カ月
前の10月でした。

――すごいスピードですね。開発中は目
立ったトラブルもなく進んだのですか？

西田　トラブルといえば、ライブラリが
改変されて、フォグがちゃんとかからな
くなってしまった、というのがありまし
た。以前のライブラリだと綺麗に出てた
んですけど、新しいライブラリだとちゃ
んとフォグがかからなくなってしまった
んです。理由を聞いたら、ほかのメーカ
ーの対応で変えたらこうなってしまった、
と。3Dにうまくフォグを利用しているメ
ーカーがほかにないので、フロムさんは
これで我慢してください、ということで
した（笑）。

キングスフィールドⅡ

――Ⅰの発売後、わずか半年後には続編
のⅡが発売されましたね。

西田　Ⅰがマスターアップを迎えても開
発の人間は全然納得がいってなかったん
です。マスターアップ後もそれをもとに
研究を続けてました。ようするにⅠとⅡ
というのは開発がつながっていて、その
中間報告がⅠだった、という感じです。
1994年の12月、プレイステーションの
発売が12月3日※7でしたが、その2週間
後にキングスフィールドⅠが発売されま
した。Ⅰは最初は動きがニブかったです
ね。ニフティ※8のゲームフォーラムで盛
り上がって、そこから波及したんです。
年が明けてから突然売れ出したのかな。
そのころには十分な手応えを感じてまし
たので、これなら次も出せる、と。それ
からは開発はどんどん加速していきまし
たね。Ⅱが発売されたのは約半年後の
1995年7月です。もっとも、Ⅰがまった
く鳴かず飛ばずだったら商品化できずに
消えていたところです（笑）。



KING'S FIELD
1994年12月発売
記念すべきキングスフィールドシリーズの第一作。プレイステーション初のリアルタイムフルポリゴンRPGとしてデビューしたが、西田氏のインタビューにもあるように、当初はさほど注目されていなかった。しかし本作のゲーム性の高さに注目したユーザーのクチコミ（主な舞台はパソコン通信上だった）により、ジワジワと売れ続け、現在のフロム・ソフトウェアの土台を築いた。



KING'S FIELDⅡ
1995年7月発売
第一作から半年後、早くも第二作が登場する。ポリゴンで描かれたグラフィックはさらに進化、またマップには高低の概念が取り入れられた。システム的にもさまざまなブラッシュアップがなされ、本作でキングスフィールドという作品はひとまずの完成を見たと言ってもよいだろう。【Ⅱ】は、ファンの間でシリーズ最高傑作との呼び声も高い。

──Ⅱは舞台が島になりました。

西田　これに関しては、Ⅰを作ったあと、今度は外をやりたい、ということになりまして。とはいえ、どこかでゲームを区切らないといけない。それでどうしたらいいか、ということで考えた結果が、舞台を島にすることだったんです。ですから、Ⅱに関しては島での冒険、というのが最初に決まりました。

──Ⅰ、Ⅱの頃の制作の苦労話などがありましたら。

西田　Ⅰのときは夢中でやってましたので、とにかく終わった、ということしか印象にないんですけど（笑）。苦しかったことと言えば、Ⅰの開発後期、メモリカードがまだ届いてなかった頃の話なのですが、バランス取り作業で、死なないで地下3層までこのレベルになるように行ってください、というのがありまして。で、なんとかして言われた通りに辿り着いたと思ったら、プログラム変えたんで、もう一回、とか（笑）。こういった苦労が多かったですね。Ⅱのころになるとボリュームもアップして、設定を作るにあたって、雰囲気ってなんだ？　とか、そういった部分で悩みました。Ⅱのときの苦労といえば、Ⅰのときの雰囲気が出なかった、という点ですね。キングスフィールドⅠは、グラフィックのクオリティとしては非常に粗削りだったのですが、ⅠとⅡを比べたとき、ゲームとして雰囲気があるのはⅠだったと思うんです。Ⅱは、グラフィックのノウハウも蓄積され、確かに綺麗にはなったのですが、逆に雰囲気の希薄な“描いた絵”になってしまった。この点をどう解消したらいいのだろう、というのが一番苦しかった点です。最終的には色数を落としたり、パターンを変更したりと、いろんなことをしましたね。また、これはあくまで個人的な意見なんですが、キングスフィールドシリーズは4本ありますが、僕が一番好きなのはⅠなんです。重苦しさであったり、息が詰まるという感覚が一番強く出ているのがⅠだと思うんです。あれを現在のグラフィックでやるためにはどうしたらいいのか、というのが、フロム・ソフトウェアの空間表現の課題だな、と思っています。

キングスフィールドⅢ

──ⅡからⅢへは少し間が開きましたが、その間、開発はされていたのでしょうか。

西田　ⅡからⅢまでの間は主に実験というか研究ですね。猫が画面の中をぴょこぴょこ跳ねてたりするようなヤツとか（笑）、レースものなどです。いろいろなものを作ってはいたのですが、これらはいずれも商品として成り立つものではなかった。そこでキングスフィールドをもう一度やろうということになったんです。それが1995年の年末ぐらいの話です。それまでの2作が敷居が高いと言われ続けてたので、Ⅲでは意識して少し間口を広げようと思って開発を始めました。最初のマップは、チュートリアルのような感じにしようとか、戦闘も緩く、すぐ近くに宿屋があったり、という作りにしたんですけど、あんまり変わらなかったですよね（笑）。

──結構変わったと思いますよ（笑）。

西田　Ⅲは、やりたかったことのひとつが“もっと広いところをやろうよ”でした。ただまぁ、今度は広すぎた、ということが反省点ですね（笑）。フィールドが見通しがいいと、やっぱりプレイヤーの気持ちとしてグルッと見渡しちゃうじゃないですか。それで見えた物が気になって歩き回っていると、次第にどこ行ったらいいか分からなくなって、それで時間がかかっちゃう。そういったわけで、より広く、と言ってもちょっとやりすぎたかな、と（笑）。



KING'S FIELD Ⅲ
1996年6月発売

第二作から約1年の製作期間を置いて、ヴァーダイト三部作の完結編である【Ⅲ】が完成する。ダンジョン探索という、いわば閉ざされた恐怖感が主体だった前二作とは趣をガラリと変え、開放感のある（とはいえ、やはりイメージは暗ぁいが）屋外が主となっている。マップやアイテムなどボリュームも大幅アップで、三部作を締めるにふさわしい作品となっている。

※1
企業などから依頼を受けて制作する、特定業務用の専用アプリケーションプログラムのこと。

※2
Sony Computer Entertainment Inc.（株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント）。プレイステーション（プレイステーション2）およびソフトウェアの企画・開発・製造・販売をしている会社。1994年12月3日、同社初の家庭用ゲーム機となるプレイステーションを発売。

※3
株式会社フロム・ソフトウェア社長、神 直利氏。インタビュー中にもあるように、キングスフィールドの開発は神氏を中心として進められた。

※4
背景からキャラまで、フルポリゴンのRPGはキングスフィールドが初。

※5
現在、大多数のRPGで採用されている、経験値によって成長するキャラクター、モンスターとの戦闘、アイテム収拾といったシステムの多くは、このウィザードリィによって広められた。1981年、AppleⅡ版がオリジナル。

――マップ的には多重構造もなくなりましたね。

西田 そうですね。Ⅲでも少し入る予定だったのですが、Ⅲになってデータ容量がこれまでよりずっと増えてしまいまして、1マップごとのデータ容量から言っても無理だったんです。移動は屋外で、戦闘は地下に潜って、というのも考えてたんですが……。そういうわけで、Ⅲは、Ⅱでできたこと（多重構造）ができなくなっている点をどうしたらいいのか、ということが問題でしたね。また、ⅡとⅢを比べると、走るスピードもⅢの方が遅いんです。プレイステーションで描画できるポリゴン数が、キングスフィールドⅢでは限界だったんです。そういった制約の中で、ⅡとⅢで違うところとは何だ？　というのが開発の最大のポイントでしたね。実際にⅢの開発を開始するにあたり、プロデューサーに任命されてから2カ月くらいなにもできなかった時期があります。このときは、キングスフィールドとは何だろう？　と、すごく悩みましたね。

―――ⅢはNPCの数がこれまで以上に増えていますね。

西田 ストーリーの比重を強めにしたんです。NPCも増えてますし、ゲームクリアのための必須イベントもあります。そういう面でもこれまでとは少し毛色が違うのかな。でも逆に、キングスフィールドⅢの場合、こういうゲームだよ、と説明しやすいゲームになっていると思います（笑）。

――キングスフィールドはⅢ派とⅡ派に分かれますね。

西田 ま、7：3でⅡですが（笑）。

――キングスファンらしいデータですね（笑）。Ⅲの制作期間はどれくらいだったのですか？

西田 制作期間は7～8カ月くらいになるはずです。それまでに試行錯誤の期間がありましたんが。ゲーム制作メンバーはⅠ、Ⅱのときと比較してもずっと増えています。まだ当時は社内にアプリケーション部隊はいましたけど……。

――Ⅰ、Ⅱを経てⅢのころになると、さすがにフロム・ソフトウェアと言えばゲームの、という感じですね。

西田 いや、当時はまだお店ではフロムではわからなくて、キングスフィールドの、と言えばわかってもらえる状況でしたよ（笑）。

キングスフィールドシリーズの今後

――それでは最後に、Ⅳが完成した現在から見て、Ⅰ～Ⅲを振り返るとどんな感じでしょうか。

西田 過ぎてしまえば苦しかったことは忘れちゃったりしてますが（笑）。キングスフィールドの各作品には、自分の中で、ゲーム制作に関われる部署が変わってきた、そのときそのときに与えられたポジションでの苦しみが全部あるな、という気がします。フロム的にもⅠは必死だったし、ⅡのときはⅠを受けてもっと発展したものを、Ⅲのときはそれ以上の発展を、と。もちろんそれはⅣになっても同様です。今後もキングスフィールドという作品はフロム・ソフトウェアの技術力を示すソフトとして大切に育てていきたいと思います。

2001年11月
（文中敬称略）

※6
Ⅰでは墓所地下1階に現れ、2ではメラナット島に流れ着いたところからスタート。いずれもたった1人で、周囲に人の姿はない。行動の指針についてある程度の説明がなされるのはⅢのみである。

※7
プレイステーション本体と同時発売のソフトは、『A.IV evolution（アートディンク）』『A.IV evolution 限定版（アートディンク）』、『クライムクラッカーズ（SCE）』『極上パロディウスだ！ DELUXE PACK（コナミ）』『TAMA（タイムワーナーインタラクティブ）』『熱血親子（テクノソフト）』『麻雀悟空 天竺（エレクトロニック・アーツ・ビクター）』『麻雀ステーション MAZIN ～麻神～（サン電子）』『リッジレーサー（ナムコ）』の7種8本。

※8
NIFTY-Serve。インターネットが普及する以前、テキストベースの“パソコン通信”が中心だったころ、国内最大の会員数を誇ったパソコン通信サービス。同好の士が集まるフォーラム（電子掲示板）では、活発な情報交換が行われ、通信を主体としたコミュニケーションの礎となった。現在はインターネットサービスプロバイダ「InfoWeb」と統合され「@nifty（アット・ニフティ）」となった。ホームページが情報交換の主となった現在もフォーラムは活動中。



西田 新一郎
株式会社 フロム・ソフトウェア
管理部 部長

Ⅰではシナリオの作成補助などのサポート類全般、Ⅱでは制作のより中心に近い部分を担当。Ⅲではシナリオ全般を担当。最新作Ⅳではプロデューサーと、キングスフィールドシリーズ全作に携わっている

フロム・ソフトウェアご謹製

幻のキングスフィールド関連グッズ

キングスフィールド各作品の発売に併せて用意されたグッズの数々を紹介しよう。販促用に作られたものや、ユーザーサービス用に用意されたものなど、実に多彩だ。なお、ここで紹介しているグッズはすべてフロム・ソフトウェアからお借りしたもので、現在では入手不可能となっている。

卓上カレンダー

❶キングスフィールドの発売に合わせて作られた販促用グッズ。販売店の店頭でもらえたもので、記念すべきグッズ第一号だ。フロッピーケースサイズの卓上カレンダー（1995年）で、アイテムやモンスターの写真などで構成。現在持っている人は、かなり貴重なアイテムだぞ。

❷同様の卓上カレンダーで、こちらはキングスフィールドⅢのときのもの（1996年）。



❶



❷

小冊子

キングスフィールドⅡのときに作られたもの。アンケートを送る際に、会員登録をするとプレゼントとして送付された。全部で3種類あるが、どれが送られるかは運次第だった。したがって3種類全部持っている人はなかなかいないはず。

❸-1





❸-2 ❸-3 ❸-4

❸-1　カバー　小冊子はこれに挟まれて送付された
❸-2　魔法の書　魔法とアイテムの解説全22ページ
❸-3　解決の書　MAP解説　全22ページ
❸-4　武器の書　武装の解説　全22ページ



❹

キングスフィールドⅢのときに作られたもの。ヴァーダイト編三部作の最終作発売に合わせ、ⅠからⅢにいたる物語を解説した内容となっている。

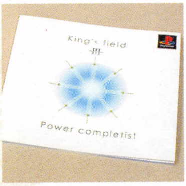
❹ Capture Book of KING'S FIELD　全22ページ

Power-Completist Campaign

1996年12月から1997年3月末日まで、ソフトと特製攻略ガイドとのセット販売が実施された。キングスらしからぬ白を基調にしたパッケージは、店頭で目を惹いたものだった。同梱の攻略ガイドは全マップ解説とアイテム紹介など、これだけでキングスフィールドⅢをクリアできるほどの内容。



❺-1



❺-2

❺-1　Power-Completist セット外観
❺-2　Power-Completist 攻略ガイド　全42ページ

ポストカードカレンダー

フロム・ソフトウェア各作品のイラストを使ったオリジナルカレンダー。ひと月分が1枚ごとに切り離せ、ポストカードとして利用できるようになっている。

1999年度カレンダーは11、12月がキングスフィールド。2000年度カレンダーは1、2月がPC版のSword of Moonlight、11、12月がキングスフィールドとなっている。



❻-1



❻-2

❻-1　1999年度カレンダー　12月
❻-2　2000年度カレンダー　12月

その他

❼ジャンパーは銀／黒のリバーシブルタイプ。銀側の胸にキングスフィールドのロゴあり。

❽約1／10で再現されたムーンライトソードの模型。全長約10センチ。ペーパーナイフとして使用できる。岩を模した台座つき。

❾キングスフィールドⅢのパッケージイラストを使ったジグソーパズル。

❿アルミ状の素材でロゴが箔押しされたシール。

⓫ユーザー登録者に送られたプレイステーションのメモリーカード用のステッカー。Ⅰから Ⅲまでに対応。



❼



❽



⓫



❿



❾



ヴァーダイト人名事典

キングスフィールドシリーズの重要人物一覧

キングスフィールド各作品に登場する、ポイントとなる重要キャラクターたちの紹介を一覧としてまとめてみた。それぞれ、各キャラの理解の一助になれば幸いである。

ア

【アルフレッド1世】 キングスフィールドⅠの主人公。ジャン・アルフレッド・フォレスターが王位についてからの名称。ある晩、何者かに取り憑かれ狂気の王と変貌する。

【アレフ・ガルーシャ・レグナス】 キングスフィールドⅡの主人公。エレギリア大陸北方3国のひとつ、グラナティキの第2皇子。ハウザー・フォレスターのもとで修行を積んだ剣士。ジャンとは修行時代に親友となり、王となってからもその関係は続いた。聖剣が盗まれたときは、国を動けぬジャンに代わり、メラナット島に赴いた。

【ヴォラド】 大地の神。ヴァリシアにとどまり、世界の創造をたった一人で行った。その身体からシースとギーラが生まれた。

【ウォリン】 ドワーフの名匠として伝えられる。すべてのブロミウスは彼のもとに集められたという伝説が残っている。

【エルウィン】 天空の神。ヴォラドらとともに大地の創造をしていたが、その仕事に飽きて天空に戻ってしまった。

【エルフォス】 海の神。大地の創造をしていたが、エルウィン同様その仕事に飽きて天空に戻ってしまった。

【オルラディン】 ハイエルフを導いたイシリウスからその力のすべてを受け継いだ。現在でも伝説として語られる史上最高の魔導師で、その弟子としてシュドム、ツェデックらがいる。魔導師にありながら体術、剣術にも興味を示し、魔力を込めた専用の武具や防具を用い、自ら戦場にも赴いた。魔導学の基礎を築いた人物であり、彼がいなければ通常の人間が魔法を使うことはなかったであろうといわれている。晩年は自分のダンジョンで魔導の研究に明け暮れたという。

カ

【ギーラ】 黒き竜。大地の神ヴォラドの半身の一方であり、シースとは祖を同にする存在。メラナット島に流れ落ちてからは、人間の精神に働きかけてメラナット島に戦士を集め、自らの守護の任につかせている。自らの手足となって働く者をみつけるために闘技場とムーンライトソードを作り出した。後に、ダークスレイヤーを手にしたアレフによってメラナット島を駆逐されるが、ヴァーダイト城の墓所最深部に逃れていた。

【教王】 本名はダイアス・バジル。かつてはエレギリア大陸全土に広くその名を知らしめたほどの高名な剣士。強い者を求め、大陸中を放浪していたが、ある時ハウザー・フォレスターに破れ、メラナット島に渡る。メラナット島の闘技場では当時の主であったケル・ファーガスを破るものの、強い者を求めていたギーラに精神を奪われてしまう。

サ

【シース】 白き竜。黒き竜ギーラとともに、大地の神ヴォラドが2つに裂けたときに生まれた。ハイエルフが崇める神であり、ハイエルフの戦士、メレル・ウルに武具を与えたのもシースである。ギーラとは対を成す存在であり、一方的にどちらが正義であり、悪であるということはない。

【ジャン・アルフレッド・フォレスター】 キングスフィールドⅠの主人公。王の親衛隊隊長であるハウザーを父に持つ。隣国グラナティキで剣の修行をしていたところ、父が行方不明になったことを聞き、修行を切り上げて帰国した。その後、傭兵として墓所に向かうことになる。そして伝説の聖剣ムーンライトソードの力を偶然から手にし、魔の者と化し国を混乱に陥れていたラインハルト3世を討ち滅ぼした。この件を発端として英雄として人々から尊敬され、アルフレッド1世としてヴァーダイトの王位に就く。

【シュドム・リント】 オルラディンの下で修行を積んだ土の魔導師で、「黒き地霊のシュドム」と呼ばれる。ハーバイン3世に付き従ったツェデックとは対照的に世俗を嫌い、洞窟内の研究室にこもって魔導の研究に努めた。やがて研究の成果としてゴーレムと1つ目の巨人を生み出すが、シュドムの制御を離れ無限に増殖していくゴーレムのため、1つ目巨人とともに洞窟の研究室を追われる。その後はメラナット島に渡り、闘技場の主にもなった。晩年は、地霊の洞窟と呼ばれる地でひっそりと暮らしたと伝えられる。

【シルヴァル】 キングスフィールドで描かれる世界、ヴァリシアの創造主。自らが作り出したエルウィン、エルフォス、ヴォラドの三神にヴァリシア創造を任せ、自らは天空にて長い眠りについたといわれる。

タ

【ツェデック】 シュドム同様、オルラディンの下で修行を積んだ火の魔導師。「紅のツェデック」と呼ばれる。師であるオルラディンの意に反し、当時大陸に覇権を築こうとしていた風の王、ハーバイン3世のもとに赴き、そこで王宮魔導師として仕えるようになる。しかしその真意はハーバインを亡き者にして自らが大陸の支配者となることにあったようである。だがその企ては風の王とともにメラナット島にいたときに発覚し、捕らえられ投獄されてしまう。その後、彼の姿を見た者はいない。

ナ

【西里新十郎】 紫電、龍牙とともにメラナット島にやってきた異国の侍。当時メラナット島に城を築いていた風の王にその腕を認められ、召し抱えられる。後に魔物との戦いで死亡するが、風の王により手厚く葬られた。

【ノエル・フォレスター】 アルフレッド1世の后。Ⅲの主人公、ライル・ウォリシス・フォレスターの母である。アルフレッド王が変容する以前は、ともに国民の信頼を得る王妃であった。王の変容後、なんとか城を脱出したものの、辺境クイストでの生活に耐えられず、まだ幼かったライルをレオンに託して死去している。


ジャン・アルフレッド・フォレスター


アレフ・ガルーシャ・レグナス


ダイアス・バジル


メレル・ウル


ギーラ


ミーリア

■イシリウスの伝説

大陸北方が多くの小国に分かれ、人が愚かな戦いの日々を繰り返していた頃、森の奥には妖精と魔物、そしてハイエルフやドワーフたちが棲んでいた。

それはハーバイン3世が国を興す数千年も前のことで、歴史の中にも多くの記述は残っていない。

ル・ア・イシリウスというその時代のハイエルフは地の果てとも言える場所で竜王草の木を見つけ、様々な知識と力を授かり、いつの日にか滅びの時がやってくることを知った。もともと優れた細工師であった彼はその日のために、木の側にあった輝く石を使って幾つかの物を作った。だが竜王草の力を得た彼であっても、その作業には数百年の年月を要した。

その後彼はその木の実を植え増やしたが、最初に見つけた木のように結晶化することはなく、僅かに知力を持つのみであった。

また、その間にイシリウスは他のハイエルフを導き、「始まりの地」はハイエルフの聖地となっていった。

1000年にも及ぶ彼の生涯最後の仕事は、作った物の封印であり、正しく使える者が現れるその日まで誰の手にも渡らぬようにすることであった。

しかし彼の寿命は尽きかけており、そのことを知った彼はその知識・力の全てを若きハーフエルフの魔導師オルラディンに預け、この世を去った。

彼の死後は彼のために神殿が造られ、その意志を託した竜王草と共に崇拝の対象となった。

だがイシリウスの遺志を継いだはずのオルラディンは「始まりの地」の奥にこもり、その姿すら見せなかった。

そのためハイエルフ達は「始まりの地」を捨て森に戻り、やがて現れる「シース」を崇拝の対象とするようになっていくのであった。

そしてイシリウスの死を待つかの如くヴォラドはシースとギーラに別れ、世界は混沌と争いへと導かれたのである。

ハ

【ハーバイン3世】 風の王。自ら風の魔力を持ち、その力を持ってエレギリア大陸を統一した。大陸統一の総仕上げとしてメラナット島に城を築くが、以降は急速に権力を失っていく。

【ハウザー・フォレスター】 ジャン・アルフレッド・フォレスターの父にして大陸に名を知られた剣士。王の護衛隊長の任に就いていた。ラインハルト3世の命により墓所内の魔族討伐に向かうが失敗、一度は引き返してきたものの、退却できずに墓所内に残された護衛隊の部下を助けるために再び墓所内に向かい、そのまま行方不明になってしまう。

マ

【ミーリア】 キングスフィールドⅠにおいて“竜の妖精”として登場するが、その正体は、ギーラによって作り出された使い魔である。ギーラの命令により、ムーンライトソードを扱うことができる人間を探すために過去幾度となく戦士たちの前に姿を現した。Ⅱでは教王の闘技場近くにある研究所で登場し、その生い立ちが明らかになる。

【メレル・ウル】 ハイエルフに伝わる伝説の英雄。魔物に怯えるハイエルフを助けるために、シースがメラナット島に遣わした。その後、島内の魔物を一掃するものの、闘技場でダークエルフのガルス・フィーに倒されてしまう。そしてその時の傷が癒えると再戦を求めて闘技場に赴き、帰らぬ人となる。

ラ

【ライル・ウォリシス・フォレスター】 キングスフィールドⅢの主人公。ジャン・アルフレッド・フォレスターとノエルの息子である。レオンに育てられ、17歳のときに父との宿命の対決のためクイスト村を旅立つ。

【ル・ア・イシリウス】 ハイエルフの始祖と伝えられる。その死にさいし、自らの得た力と知識のすべてをオルラディンに託した。囲み記事も参照。

【レオン・ショア】 メラナット島の水晶細工師。その加工能力は高く、ダーククリスタルを元にダークスレイヤーを生み出した。アルフレッド王の変容後は、城から脱出したライルを引き取りクイストで暮らしていた。Ⅲにおいて、最後のそして自らの最高傑作である水晶剣エクセレクターを完成させる。

【ロドム・ウォード】 ハウザーが王家墓所で行方不明になってから、その任を受け継ぎ護衛隊の隊長となる。アルフレッド王が変容した後は、城から沸き出でてくる魔族と対抗するために城の周囲に城壁を築き、防衛戦を張っていた。折れた聖剣ムーンライトソードが魔族に奪われた事件（キングスフィールドⅢPilotStyle）においては、奪回のたま単身ライザ村に向かい、見事それを成し遂げた。その後英雄と呼ばれるようになった彼だったが、ある日、城へ向かうと言い残して部隊を離れ、それきりとなってしまった。

どうしても先に進めない人、必見！ シリーズ全対応版

キングスフィールドの歩き方

キングスフィールドをプレイするにあたって、知っておくとなにかとお得なノウハウをご紹介。ちょっとしたコツを知るだけで、キングスフィールドがグッと楽しめるぞ！

■キングスフィールド3つの誓い

キングスフィールドシリーズは、とかく難易度が高いといわれがちだ。それは、複雑なマップ、向かう先が示されない不安、少ないヒントといったことが主な要因だと思われるが、しかし、考えてみてほしい。次にどこに行って何をして、と手取り足取りヒントがある作品に魅力があるだろうか。先に挙げた要因は、裏返せばプレイヤー一人一人が自由に自分だけのキングスフィールドをプレイできるということだ。ぜひとも主人公になりきって、真の『RPG』の世界を楽しんでもらいたい。ということで、ここでキングスフィールドをプレイするときの誓いを立てよう。

1.序盤は耐える

いずれの主人公も、ゲーム開始直後は呆れるほど弱い。足を踏み外したら死。敵に噛みつかれたら死。毒を食らえば死……。レベルアップを第一に、序盤は耐えに耐え抜くこと。レベルをあげたら本格的な探索に出発しよう。

2.とにかく先に進む

開かない宝箱や、開かない扉を見つけたら、手持ちの鍵を使ってみる。それでダメなら、気にせずとりあえず先へ進もう。いつかそれらを開ける鍵が手に入る。

3.諦めない

ゲームの進行に行き詰まった場合、それ以前に行けたマップなどでなにかやり残していることがあるはず。ゲーム中に示されたヒントを駆使し、何度もマップを往復しよう。

■戦闘のポイント

初めてプレイするユーザーが最初につまずく点が、戦闘が独特でどうしても勝てない、という点だろう。とにもかくにも、モンスターを倒さなければ始まらない。戦闘に勝つためのポイントを紹介しよう。

※基本戦術

ポイントは2つ。武器のリーチとPOWERゲージだ。武器のリーチに関しては、攻撃するときは敵にぶつかるくらいのつもりで、思い切り踏み込んだ方がいい。敵が全然倒せないという場合、大抵ちゃんと攻撃が当たっていないことが原因だ。攻撃がヒットすれば敵は「うっ！」とか「きゅ♪」とか何かリアクションがあるので確認できるぞ。次にPOWERゲージだが、ゲージが満タンじゃない状態で攻撃しても有効なダメージは与えられない。この2つを気をつけて、あとは敵の後ろに回り込んで攻撃するようにすればいいだろう。また、敵の身長にも注意。身長が低い敵を相手にするときは、こちらも下を向かないと攻撃が当たりにくいぞ。



回り込んで斬る、これが基本だ。相手は自分の正面にしか攻撃をしないので、横に横にと回り込んでいれば攻撃されることはない。ゲージを溜めるためにも戦闘に入ったらダッシュは控えめに。複数の敵に囲まれてしまった場合は、素直に脱出するのが賢い勇者。一度その場を離れて戻ってくれば、密集していた敵が分散しているから各個撃破だ。

❊魔法攻撃

魔法攻撃は、それぞれ相手の属性にあわせて使う魔法を変えるというのが当然ながら効果は高い。氷系のモンスターには火の魔法を、といった具合だ。また魔法攻撃だけではなく、通常攻撃のタイミングを手に入れる手段として魔法攻撃を使う、というのもアリだろう。魔法攻撃はゲージに余裕さえあれば、連続して攻撃が行える。これを利用し、魔法攻撃（MP消費の少ないもので構わない）で敵を硬直させ、そのスキに通常攻撃のポジションに入るのだ。この魔法→通常攻撃のコンビネーションは、覚えておいて損はないぞ。



飛行系モンスターを叩き落とすなら、魔法攻撃が一番だ。魔法攻撃は射程が長いのも特徴なので、有効利用しよう。

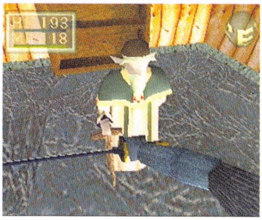
■探索のポイント

戦闘に勝っても、先に進めなくなるときがある。封印された扉が開かない、その資格がないと追い返される……。行けるところは全部行ったし、と途方に暮れる前に、やり残したことが本当にないかもう一度考えてみよう。

❊NPC

NPC（ノン・プレイヤー・キャラクター：脇役）とはいえ、登場する以上はムダなキャラということはない。必ずなにか問題解決のヒントを教えてくれると思い、積極的に話しかけ、会話の内容に耳を傾けよう。何度も何度も話しかけると答えが変化する者や、別のマップをクリアしてから再び会話すると内容が変化することもあるぞ。また、NPCになにか頼まれごとをされたら、忘れずに解決してあげよう。必ずいいことがある。地道な情報収拾が必ずや君をクリアに導いてくれるだろう。

さて、NPCは攻撃して殺してしまうことも可能だ。このあたりにも本シリーズの自由度の高さが表れているが、それがクリアに直接結びつくということはないし、普通に考えればわかるように、プレイヤーに対してなにかしらのペナルティが課せられるものであるということは肝にめいじておこう。それが分かった上で悪党になるのなら止めません。それもまたあなたのキングス道。



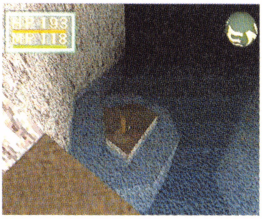
当たり前といえば当たり前だが、ショップの店主を殺してしまえば、その店はオシマイ。店のアイテム強奪などは考えるだけムダだぞ。

❊トラップ

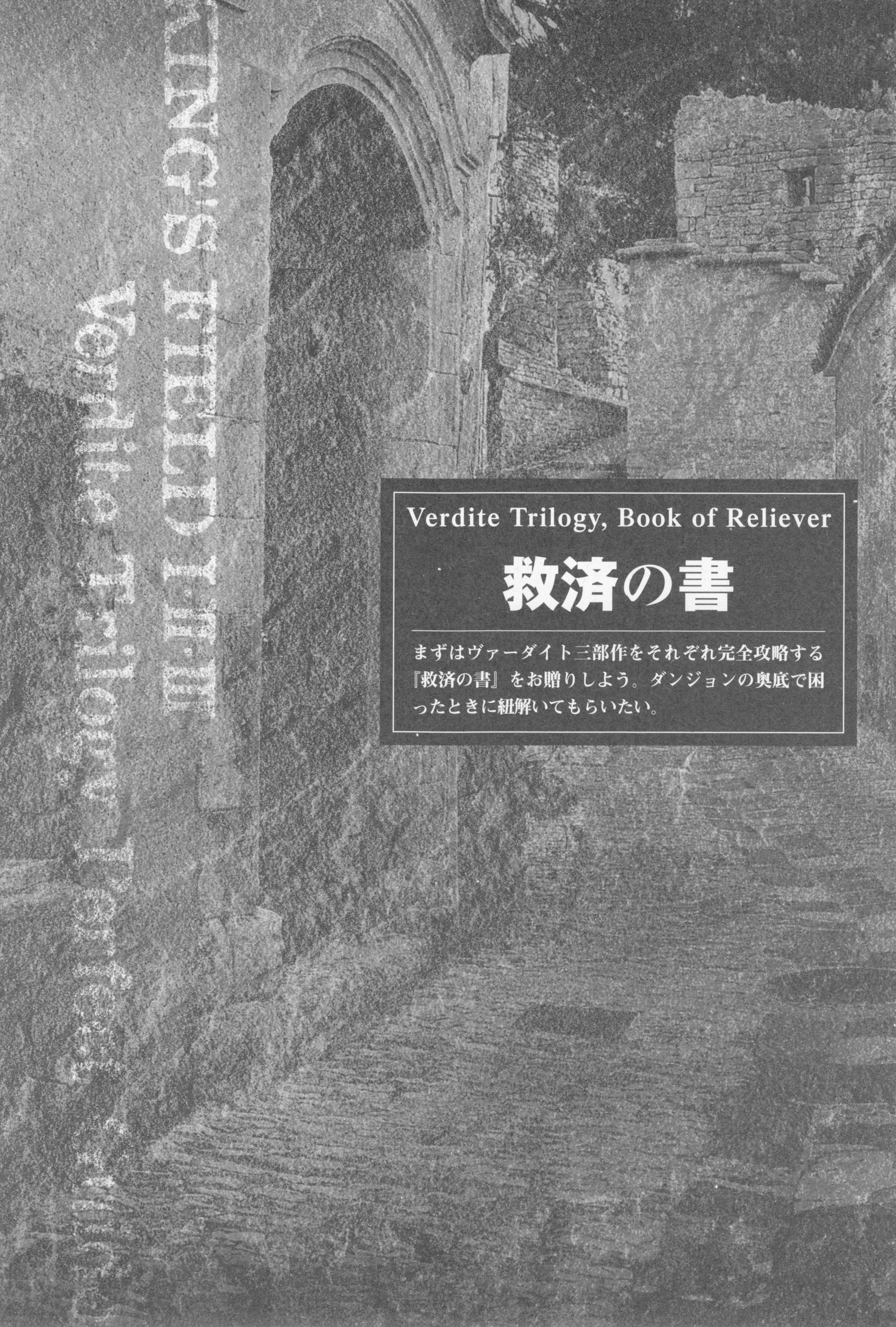
ダンジョン内にはさまざまなトラップが仕掛けられている。その最たるものが隠し扉、隠し部屋の類だろう。隠されているだけあって、その先には大抵おいしいアイテムや重要な人物が隠れていたりする。ゲーム中で手に入る地図では判別できない場合がほとんどなので、実際に歩いて探すしかない。また隠し扉の向こうはお宝ばかりではないこともお忘れなく。それを守っている何かがいるかも。

道が途切れているときは、その先に足場がないか確認しよう。場合によってはダッシュで駆け抜けることができる場合がある。

あとキングスシリーズで作品中に必ずといっていいほどあるトラップが大ジャンプ。断崖などで思い切ってジャンプすると道が開けることがある（『II』でいえば、序盤の南の海岸の洞窟に行くときなど）もちろん無傷では済まないし、レベルが低いうちはそれだけで即死ということも当然ある。



一か八か……。最初の一歩を踏み出すには勇気がいる。一度ダメだったからといって諦めず、レベルがアップしたら再挑戦してみよう。また『II』の場合、ジャンプで進むと帰り道がない場合がある。



Verdite Trilogy, Book of Reliever

救済の書

まずはヴァーダイト三部作をそれぞれ完全攻略する『救済の書』をお贈りしよう。ダンジョンの奥底で困ったときに紐解いてもらいたい。

救済の書・第一章

KING'S FIELD I

Jean made as a mercenary a decision to go to a cemetery, in order to look for a father.

Verdite Trilogy, Book of Reliever : Chapter 1

攻略フローチャート

キングスフィールドⅠは、大変自由度の高いゲームで、決まったルートに従って進まないとクリアできない、ということはない。また、アイテムについてもクリアに直接関連するアイテムはごく一部のものだけだ。極端な話、テクニック（と根性）さえあれば、強力な武具などなくともクリアすることが可能だ。以下に、ほぼ最短と思われる攻略ルートを示す。

■地下1層 一般人、民間人の墓所

- 「竜の杯」を入手
- 「竜の杯」を使い、回復の泉を復活
- 「金の十字架」を購入
- 司祭に「金の十字架」を渡し、「死者の鍵」を入手
- 弓矢のトラップを解除し、第2層へ

■地下2層 騎士、貴族の墓所

- 「真理の鏡」を入手
- 賢者に「真理の鏡」を渡し、回復魔法を教わる
- 「水の封印石」を入手
- 「地下牢の鍵」を入手
- 「土の封印石」を入手
- 地下牢で竜の妖精ミーリアを救い出す
- 「竜王草の実」を入手
- 詩人に「竜王草の実」を渡して、「竪琴」をもらう

■地下3層 前々王とその側近の墓所

- ランドルフ8世と2回話をする
- 「火の封印石」を入手
- 「風の封印石」を入手
- 4つの封印石を祈りの塔でセット

■地下4層 前王の側近の墓所

- 「魔導師の地図」を入手
- 「魔導師の鍵」を入手
- 「ドラゴンソード」を入手
- 「フェザーブーツ」を入手
- 黒魔導師との戦闘

■地下5層 前王の墓所

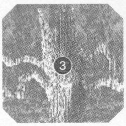
- 「ムーンライトソード」を入手
- レアアイテムを探しに全階層を再探索
- 最終決戦

KING'S FIELD Ⅰ データ

モンスター　武器　アイテム　防具　魔法／魔法剣　ショップ

✣モンスター

リーパー ❶ 特殊攻撃 ❷ —



	HP	EXP	GOLD
1層	60	20	MAX48
2層 ❼	MAX150	28	MAX76
3層	❹	❺	❻
4層	—	—	—
5層	—	—	—

❶ **名前** 同タイプのモンスターでも、能力が違うものはわけて表記している（リビングスタチュー／リビングスタチュー（大）など）。

❷ **特殊攻撃** 通常攻撃のみのモンスターは"—"で表記。特殊攻撃には大きくわけて状態異常攻撃（毒、闇など）と、魔法攻撃がある。

❸ **写真** モンスターの外観写真。

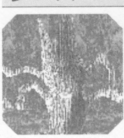
❹ **HP** ここで"MAX50"とあるものは、モンスターにいくつかパターンがあり、登場するものの最大値が50であることを示す。

❺ **EXP** モンスターを倒したときに得られる経験値。

❻ **GOLD** モンスターを倒したときに得られるGOLD。"MAX50"とあるものは金額にいくつかパターンがあり、得られる金額の最大値が50GOLDであることを示す。

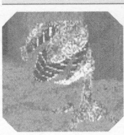
❼ **階層** 出現する階層によって、モンスターの能力パラメータが変化する。

リーパー　特殊攻撃 —



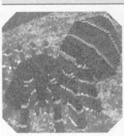
	HP	EXP	GOLD
1層	60	20	MAX48
2層	MAX150	28	MAX76
3層	—	—	—
4層	—	—	—
5層	—	—	—

ヘッドイーター　特殊攻撃 毒



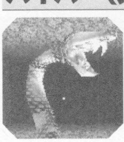
	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	MAX160	28	MAX29
3層	—	—	—
4層	—	—	—
5層	—	—	—

ヘッジスパイダー　特殊攻撃 麻痺



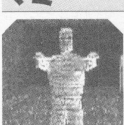
	HP	EXP	GOLD
1層	50	4	MAX10
2層	—	—	—
3層	—	—	—
4層	—	—	—
5層	—	—	—

バイパー（大）　特殊攻撃 —



	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	—	—	—
3層	—	—	—
4層	—	—	—
5層	250	90	0

マミー　特殊攻撃 —



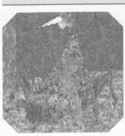
	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	85	18	MAX25
3層	100	26	MAX44
4層	—	—	—
5層	—	—	—

マントラップ　特殊攻撃 —



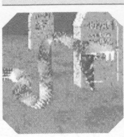
	HP	EXP	GOLD
1層	MAX50	7	MAX4
2層	70	12	MAX8
3層	—	—	—
4層	—	—	—
5層	—	—	—

スコーピオン　特殊攻撃 毒



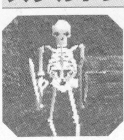
	HP	EXP	GOLD
1層	40	11	MAX4
2層	—	—	—
3層	—	—	—
4層	—	—	—
5層	—	—	—

バイパー　特殊攻撃 毒



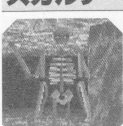
	HP	EXP	GOLD
1層	40	8	MAX4
2層	—	—	—
3層	—	—	—
4層	—	—	—
5層	—	—	—

スケルトン　特殊攻撃 —



	HP	EXP	GOLD
1層	MAX90	12	MAX5
2層	80	22	MAX18
3層	—	—	—
4層	—	—	—
5層	—	—	—

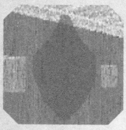
スカルデーモン　特殊攻撃 カース／光弾



	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	100	5	0
3層	—	—	—
4層	—	—	—
5層	350	90	0

ファントム

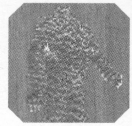
特殊攻撃: —



	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	—	—	—
3層	—	—	—
4層	—	—	—
5層	—	—	—

クレイゴーレム

特殊攻撃: —



	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	150	32	MAX13
3層	110	40	MAX26
4層	160	48	MAX49
5層	—	—	—

リビングスタチュー

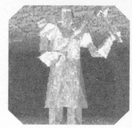
特殊攻撃: 麻痺／ファイアーボール／ウィンドカッター



	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	—	—	—
3層	110	35	MAX29
4層	160	58	MAX49
5層	—	—	—

リビングスタチュー(大)

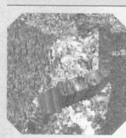
特殊攻撃: —



	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	—	—	—
3層	—	—	—
4層	160	70	0
5層	—	—	—

ストーンゴーレム

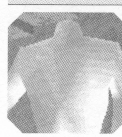
特殊攻撃: —



	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	—	—	—
3層	—	—	—
4層	000	70	MAX28
5層	—	—	—

ゴールドゴーレム

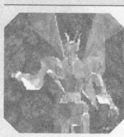
特殊攻撃: —



	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	—	—	—
3層	—	—	—
4層	280	100	MAX76
5層	—	—	—

ブルーデーモン

特殊攻撃: ウィンドカッター



	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	—	—	—
3層	MAX500	50	MAX73
4層	—	—	—
5層	250	78	0

レッドーデーモン

特殊攻撃: ファイヤーボール



	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	—	—	—
3層	—	—	—
4層	—	—	—
5層	000	90	0

デーモンロード

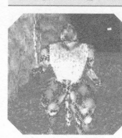
特殊攻撃: ダーク／カース／ライトニングボルト



	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	—	—	—
3層	—	—	—
4層	—	—	—
5層	600	120	0

リザードマン

特殊攻撃: ファイアーボール



	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	80	35	MAX25
3層	100	45	MAX68
4層	—	—	—
5層	—	—	—

黒魔導師(変身前)

特殊攻撃: —



	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	—	—	—
3層	—	—	—
4層	10	10	0
5層	—	—	—

黒魔導師(変身後)

特殊攻撃: ダーク／カース



	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	—	—	—
3層	—	—	—
4層	500	500	0
5層	—	—	—

デスファイター

特殊攻撃: ダーク／カース



	HP	EXP	GOLD
1層	—	—	—
2層	—	—	—
3層	—	—	—
4層	160	65	MAX87
5層	250	85	0

✣武器

名前	攻撃力	攻撃力					装備時の効果
		切る	打つ	刺す	魔法		
					聖	炎	
ショートソード	7	2	1	1	0	0	
ナイトソード	11	3	2	1	0	0	
コリシュマルド	12	2	1	4	0	0	【魔法剣】
バトルアックス	12	1	5	1	0	0	
モーニングスター	15	1	5	2	0	0	
バスタードソード	16	4	4	1	0	0	
クレセントアックス	26	3	9	2	0	0	
ドラゴンソード	38	2	10	2	5	0	聖属性、MPが回復
トリプルファング	41	7	3	4	3	3	【魔法剣】HP&MP回復
フレイムソード	42	5	8	3	0	5	【魔法剣】炎属性
シャドウブレード	57	14	7	10	0	0	ダークに陥る
ムーンライトソード	87	12	8	8	14	0	【魔法剣】聖属性、MPが回復

✣アイテム

名前	効果
薬草	HP25ポイント回復
毒消し草	毒を回復し、HP10ポイント回復
回復薬	HP80ポイント回復し、毒、麻痺の状態異常を回復
竜王草の葉	HP150ポイント回復し、全ての状態異常を回復
竜王草の実	全ての状態異常を回復し、HP&MP完全回復
ブラッドストーン	換金用アイテム
ムーンストーン	換金用アイテム
ヴァーダイト	魔力を1ポイント上昇
番人の地図	現在の階層のMAP（一部）を表示
魔導師の地図	現在の階層のMAPが全て表示される
金の十字架	「死者の鍵」を手に入れるために必要
死者の鍵	地下1層の特定の扉を開けることができる
ライト家の鍵	特定の宝箱を開けるカギ
竜の杯	回復の泉を復活させるのに必要
幻の杖	一定時間、隠し扉の判別が可能となる
緑竜の杖	各階層で特定の魔方陣にワープ
真理の鏡	賢者に渡すと回復の魔法を教えてくれる。モンスター、NPCのプロフィールを知ることができる
地下牢の鍵	牢屋を開けるのに必要
竪琴	特定の場所で弾くと橋が架かる
魔導師の鍵	魔法のかかった宝箱を開けるのに必要
土の封印石	封印を解くのに必要
火の封印石	封印を解くのに必要
風の封印石	封印を解くのに必要
水の封印石	封印を解くのに必要

♰防具

名前	防御力	防御力					装備時の効果
		切る	打つ	刺す	魔法		
					聖	炎	
アイアンマスク	2	2	0	0	0	0	
ナイトヘルム	5	2	1	1	0	0	
グレートヘルム	8	2	3	1	0	0	
ブラッドマスク	15	6	2	3	0	0	体力−8、HP減少
ミストクラウン	25	2	5	1	0	0	毒耐性+50
ブレストプレート	5	2	2	0	0	0	
ナイトプレート	10	4	2	1	0	0	
ファイアメイル	20	6	3	2	0	3	炎耐性
スカルアーマー	21	10	0	5	0	0	魔法使用不可
フルプレート	22	8	5	3	0	0	
フォレストアーマー	30	8	5	2	6	0	聖耐性
ガントレット	4	2	0	1	0	0	
ナイトグローブ	5	2	0	2	0	0	
ストーンハンド	14	6	1	3	0	0	
アイアンブーツ	1	0	0	1	0	0	
ナイトブーツ	8	2	1	1	10	0	聖耐性
レッグガーター	10	2	3	2	0	0	
フェザーブーツ	20	4	2	2	0	0	特定の空中を歩ける
スモールシールド	2	2	0	0	0	0	
ナイトシールド	5	2	1	1	0	0	
タワーシールド	8	2	3	1	0	0	
ブラックドラゴン	17	4	4	4	0	0	
ウィンドガード	27	10	2	2	0	5	炎耐性
双頭竜の指輪	0	0	0	0	0	0	魔力+8
月の魔除け	10	0	0	0	7	0	聖耐性
風刃の指輪	10	0	0	0	0	7	炎耐性
ライトリング	12	0	0	0	0	0	毒耐性+30、攻撃力増加

♰魔法/魔法剣

名前	属性	消費MP	効果
ライトニードル	聖	2	光の針を投げつけ敵にダメージを与える
レジストファイア	聖	8	聖なる力により邪悪な火に対する耐性を高める
ブレス	聖	12	神に祈りをささげ、邪悪な魔力の効果を取り除く
ライトニングボルト	聖	24	聖なる光を爆発させ広範囲の敵にダメージを与える
ファイアーボール	火	4	火の玉を投げつけ、敵にダメージを与える
ファイアーウォール	火	15	敵を火の壁で包み焼き尽くす
ウィンドカッター	風	5	真空の刃で敵を切り裂く
ヒーリング	水	4	魔物からの攻撃で傷ついた体を癒す
ディスポイゾン	水	5	水の精霊に力を借り体内の毒を中和する
コリシュマルド	火	2	【魔法剣】無数の炎の矢が敵に向かって撃ち出される
フレイムソード	火	4	【魔法剣】火の玉を5つ連続して発射する
トリプルファング	聖・火	24	【魔法剣】3本の剣先から、聖なる光弾を発射する
ムーンライトソード	聖	32	【魔法剣】稲妻をまとった光の刃が飛び爆発する

✣ショップ一覧

名前	ライト商会		ギルの店	
	購入	売却	購入	売却
ショートソード	180	150	—	120
ナイトソード	640	450	680	380
コリシュマルド	950	780	950	580
バスタードソード	—	1400	—	1250
トリプルファング	—	5300	—	6200
フレイムソード	—	7300	—	8500
シャドウブレード	—	8600	—	9800
ドラゴンソード	—	200	—	30
ムーンライトソード	—	23000	—	25300
バトルアックス	450	380	—	300
クレセントアックス	—	2200	2700	2200
モーニングスター	—	800	—	700
アイアンマスク	250	200	—	100
ナイトヘルム	880	750	770	680
グレートヘルム	—	2500	2800	2400
ブラッドマスク	—	4800	—	6200
ミストクラウン	—	12000	—	13400
ブレストプレート	—	320	370	230
ナイトプレート	—	800	920	700
ファイアメイル	—	3200	5800	3400
スカルアーマー	—	8500	—	9200
フルプレート	—	1500	1900	1550
フォレストアーマー	—	17200	—	25800
ガントレット	180	150	—	80
ナイトグローブ	—	300	—	260
ストーンハンド	—	1580	—	2300
アイアンブーツ	350	300	—	250
ナイトブーツ	—	600	—	470
レッグガーター	—	1300	1350	1200
フェザーブーツ	—	3600	—	5250
スモールシールド	120	100	—	30
ナイトシールド	680	600	—	460
タワーシールド	—	1150	1280	1100
ブラックドラゴン	—	23500	—	28000

名前	ライト商会		ギルの店	
	購入	売却	購入	売却
ウィンドガード	—	18000	—	17000
双頭竜の指輪	—	8300	—	2700
月の魔除け	—	3500	—	2800
風刃の指輪	—	7800	—	3600
ライトリング	—	2600	2700	1700
薬草	18	13	16	12
毒消し草	33	28	30	25
回復薬	45	38	48	40
竜王草の葉	—	400	480	410
竜王草の実	1650	1450	1580	1380
ブラッドストーン	—	250	—	250
ムーンストーン	—	800	—	800
ヴァーダイト	—	1600	—	1600
番人の地図	—	—	—	—
魔導師の地図	—	—	—	—
金の十字架	—	—	1800	—
死者の鍵	—	—	—	—
ライト家の鍵	—	—	—	—
竜の杯	—	—	—	—
幻の杖	—	—	—	—
緑竜の杖	—	—	—	—
真理の鏡	—	—	—	—
地下牢の鍵	—	—	—	—
竪琴	—	—	—	—
魔導師の鍵	—	—	—	—
土の封印石	—	—	—	—
火の封印石	—	—	—	—
風の封印石	—	—	—	—
水の封印石	—	—	—	—

Map-01

SCENE 地下1層 一般人、民間人の墓所

序盤はとにかく殺られやすいので、薬草を可能な限り所持しておくこと。モンスターを倒したり、ブラッドストーンを見つけて店で売るなどしてGOLDを貯めよう。

●まずはレベルアップを目指す

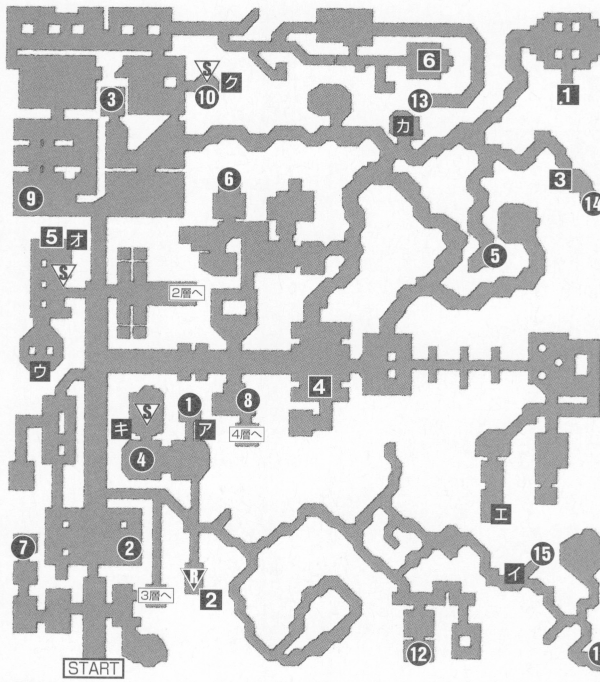
開始直後は、先に進むよりもレベルアップ作業を優先する。GOLDがたまったらライト商会【ア】で薬草と毒消しを入手し、こまめに治療をしつつレベルアップさせていこう。とにかく最初が苦しいので、ここを耐えることが肝心だ。

●アイテムを収集する

「竜の杯」を 1 に置き、2 の「回復の泉」を復活させる。あとはここを拠点にし、アイテムを収集しながらレベルアップ作業を続ける。死んでしまったら本も子もないので、セーブは忘れずに。3 で「ライト家の鍵」が手に入るが、これは 4 のライト家の墓で使えば隠し部屋が現れる。

●いよいよ第2層へ

地下2層へはトラップ（弓矢）があり一見行けそうにないが、運がよければ通り抜けることも可能だ。トラップを解除するには「金の十字架」が必要なので、ギルの店で購入し、5 で司祭に「死者の鍵」と交換してもらう。「死者の鍵」を使い、6 でスイッチを押せば弓矢のトラップは解除される。



凡例　❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物
【ア】ウィルフレッド・ライト　【イ】エリック・ウィルソン　【ウ】オジー・ランバルク
【エ】ギル・バッカス　【オ】ジューダス・クロス　【カ】ニコラス・オールマン
【キ】バスク・クライズ　【ク】ハンス・オールマン

入手アイテム	入手方法
❶ アイアンマスク&回復薬	宝箱（ライト家の鍵）
❷ ヴァーダイト	宝箱（魔術師の鍵）
❸ ヴァーダイト	宝箱（魔術師の鍵）
❹ 回復薬	ベッド
❺ 回復薬	ベッド
❻ ガントレット	宝箱
❼ スモールシールド	宝箱
❽ 双竜頭の腕輪	宝箱
❾ ナイトソード	宝箱
❿ 番人の地図	ハンスの死体
⓫ ブレストプレート	死体
⓬ ミストクラウン	宝箱（地下5層でミーリアに会った後）
⓭ モーニングスター	宝箱
⓮ ライト家の鍵	地面
⓯ 竜の杯	学者の骨

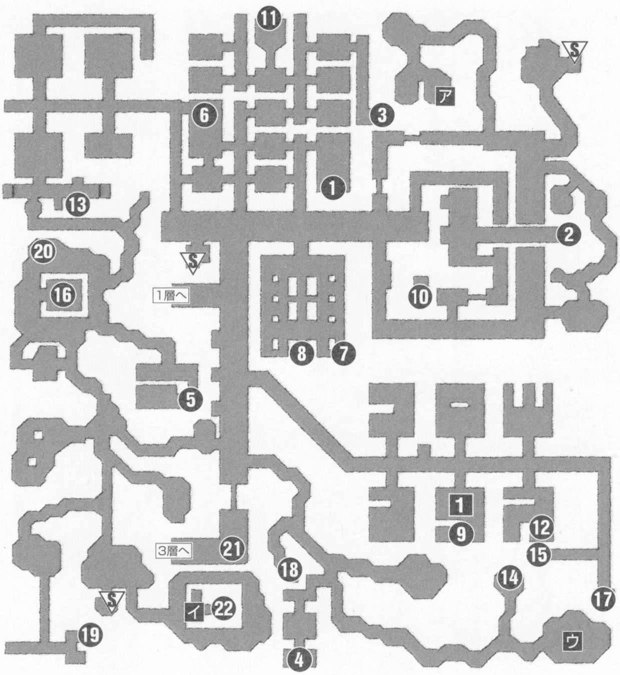
ONE POINT

ライト商会はその名を広く知られた大商店。ギルよりさすがに商売上手なようで、物によっては断然高く買い取ってくれるぞ。実はⅢでも登場するのだが……。

Map-02

SCENE 地下2層 騎士、貴族の墓所

地下2層では回復の魔法を覚えることができる。これで探索がずいぶん楽になる。この層でもレベルアップを中心に進もう。「緑竜の杖」はなんとしても入手したい。



凡例: ❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物: 【ア】ハインツ・ルーパート　【イ】ミーリア　【ウ】ラリー・ケルビム

●回復の魔法を覚える

まずは「真理の鏡」を入手する。リザードマンがいるが、かなり強敵なので勝てそうもないときは戦わずにアイテムだけ取ってこよう。【ウ】にいる賢者に「真理の鏡」を渡すと回復の魔法（ヒーリング）を教えてもらえる。

●地下牢でアイテム探し

地下牢へは、1 にいるヘッドイーターを倒すと手に入る「地下牢の鍵」が必要だ。地下牢では【イ】の竜の妖精ミーリアを助け出し、アイテムを忘れずに収集しよう。「緑竜の杖」を使うと、その層のスタート地点に戻れるので探索がしやすくなるぞ。

●竪琴を手に入れる

【ア】の吟遊詩人に「竜王草の実」を渡すと「竪琴」がもらえる。これは溝や谷など、渡れそうにないところで使うと橋が架かることがあるアイテム。地下3層へ行くときに必要なほか、アイテム収集に必要だ。地下3層に向かう前に宝物庫の探索も忘れずに。また「土の封印石」と「水の封印石」は地下3層で必要になるので必ず入手しておこう。

入手アイテム	入手方法
❶ アイアンブーツ	墓石
❷ ヴァーダイト	宝箱
❸ ヴァーダイト	宝箱
❹ ウィンドガード	宝箱（地下5層でミーリアに会った後）
❺ 回復薬	宝箱（ライト家の鍵）
❻ ガントレット	骸骨
❼ 真理の鏡	宝箱
❽ スカルアーマー	宝箱（魔術師の鍵）
❾ 地下牢の鍵	ヘッドイーター

入手アイテム	入手方法
❿ 月の魔除け	宝箱
⓫ 土の封印石	宝箱
⓬ バスタードソード	宝箱
⓭ 幻の杖	宝箱
⓮ 水の封印石	宝箱
⓯ モーニングスター	地面
⓰ 竜王草の葉	地面
⓱ 竜王草の実	樽
⓲ 竜王草の実	地面
⓳ 竜王草の実	—

入手アイテム	入手方法
⓴ 竜王草の実	—
㉑ 竜王草の実&ヴァーダイト	宝箱（魔術師の鍵）
㉒ 緑竜の杖	宝箱

ONE POINT

竜王草の実は、キングスシリーズでおなじみのアイテム。HPとMPを一気に回復してくれるので、見かけたら必ず入手しよう。

Map-03

SCENE 地下3層 前々王とその側近の墓所

この層からは敵モンスターの中に魔法攻撃を仕掛けてくるものが現れる。やりあっても消耗するだけなので、レベルが低いうちは逃げに徹するのも手だ。

●ランドルフ8世

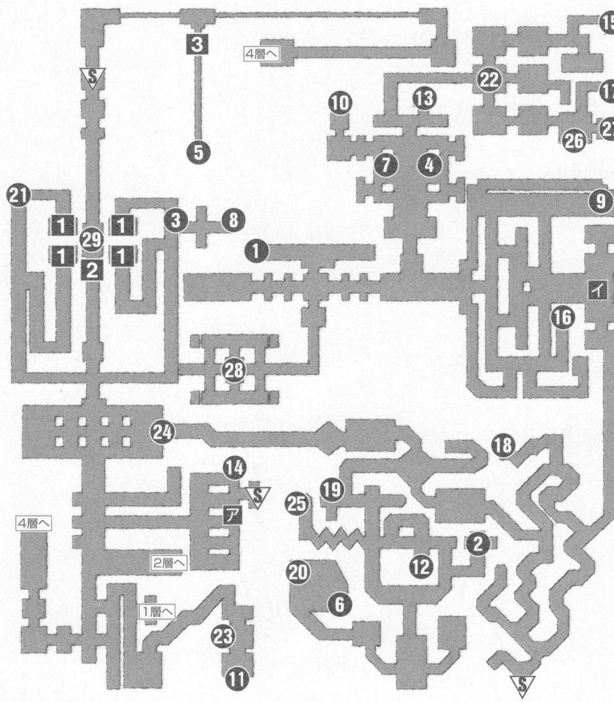
【イ】で出会えるランドルフ8世は前々王だ。2回話をするとファイヤーボールの魔法を教えてもらえるぞ。また、王の墓室前にかけられていた封印も解いてもらえる。

●封印石を集めよう

地下4層へ行くためには火、土、風、水の4つの封印石が必要になる。地下2層で「土の封印石」と「水の封印石」を入手していない場合は戻って取ってこよう。1の4つの祈りの塔にそれぞれ封印石をセットすると、地下4層への道が開け、2に回復ポイントが出現する。この層では強力なアイテムが数多く転がっている。回復ポイントを拠点にできるだけ集めて回ろう。中でも8「トリプルファング」は入手しておいて損はないアイテムだ。

●真理の鏡

3のところで竪琴を使うと、5「真理の鏡」が手に入る。これはモンスターや人など、墓所内で出会ったキャラクターのプロフィールを見ることができるアイテム。持っていて楽しいアイテムだ。



凡例: ① アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

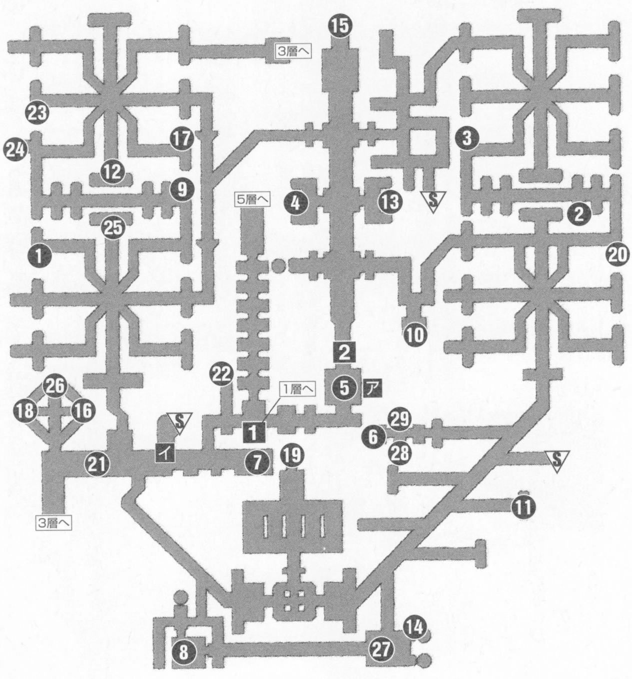
人物: 【ア】エリック・ブレア　【イ】ランドルフ8世

入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法
① ヴァーダイト	宝箱	⑪ フォレストアーマー	宝箱（地下5層でミーリアに会った後）	⑳ 竜王草の葉	地面
② 風の封印石	宝箱	⑫ ブラッドマスク	宝箱	㉑ 竜王草の葉	地面
③ クレセントアックス	宝箱（死者の鍵）	⑬ フレイムソード	宝箱	㉒ 竜王草の葉	墓石
④ コリシュマルド	宝箱	⑭ 幻の杖	死体	㉓ 竜王草の葉	地面
⑤ 真理の鏡	宝箱	⑮ 幻の杖	宝箱	㉔ 竜王草の実	—
⑥ タワーシールド	宝箱	⑯ 幻の杖	宝箱	㉕ 竜王草の実	宝箱
⑦ タワーシールド	宝箱	⑰ ライトリング	宝箱	㉖ 竜王草の実	—
⑧ トリプルファング	宝箱	⑱ 竜王草の葉	地面	㉗ 竜王草の実	地面
⑨ 火の封印石	宝箱	⑲ 竜王草の葉	宝箱	㉘ 竜王草の実	—
⑩ ファイアメイル	宝箱			㉙ 竜王草の実	—

Map-04

SCENE 地下4層 前王の側近の墓所

地下4層まで来ると簡単には進めなくなってくる。細い通路が複雑に入り組んでいるので、マップをしっかり確認しながら進まないと道に迷ってしまうだろう。



凡例: ❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物: 【ア】黒魔導師　【イ】ワッツ・ヴァージル

●魔導師の迷宮

まず手に入れたいアイテムが⑯「魔導師の地図」と⑮「魔導師の鍵」。どちらも強力なモンスター(ゴーレム、ゴールドゴーレムなど)が守っているので、取りに行く前にはセーブをしておこう。

●装備をグレードアップ

「魔導師の鍵」を入手すれば、この層では「フェザーブーツ」や「ドラゴンソード」など役に立つ装備がいろいろ手に入る。今後のことも考えてぜひとも入手しておこう。とくに「フェザーブーツ」を装備すれば、落とし穴に落ちなくなるので地下4層の探索がグッと楽になるぞ。

●地下5層に行く前に

残るはあと1層だ。しかし慌てて行っても返り討ちにあうだけだ。地下1層〜4層で取り忘れたアイテムがあれば取りに戻ろう。1からは地下1層に直接戻ることができるので、一度ここから地下1層に戻って、再び降りてくると効率がいいだろう。【ア】にいる黒魔導師を倒すと、地下5層へ進むことができるようになる。

入手アイテム	入手方法
❶ ヴァーダイト	宝箱(魔導師の鍵)
❷ ヴァーダイト	宝箱(魔導師の鍵)
❸ ヴァーダイト	墓石
❹ ヴァーダイト	宝箱(魔導師の鍵)
❺ ヴァーダイト	宝箱(魔導師の鍵)
❻ シャドウブレード	宝箱
❼ ショートソード	死体
❽ ストーンハンド	宝箱
❾ タワーシールド	地面
❿ ドラゴンソード	墓石

入手アイテム	入手方法
⓫ ナイトソード	宝箱
⓬ バスタードソード	地面
⓭ フェザーブーツ	宝箱(魔導師の鍵)
⓮ ブラックドラゴン	宝箱
⓯ 魔導師の鍵	宝箱
⓰ 魔導師の地図	宝箱
⓱ 幻の杖	宝箱(魔導師の鍵)
⓲ 幻の杖	宝箱
⓳ 幻の杖	棺桶
⓴ 幻の杖	宝箱

入手アイテム	入手方法
㉑ 竜王草の葉	死体
㉒ 竜王草の葉	地面
㉓ 竜王草の実	—
㉔ 竜王草の実	墓石
㉕ 竜王草の実	—
㉖ 竜王草の実	—
㉗ 竜王草の実	墓石
㉘ 竜王草の実	—
㉙ レッグガーター	宝箱

Map-05

SCENE 地下5層 前王の墓所

この層は強力なモンスター揃いなので、気を抜いていられないぞ。敵の攻撃は魔法攻撃が主体だ。「竜王草の実」など回復アイテムも持てるだけ持っていこう。

●ムーンライトソード入手

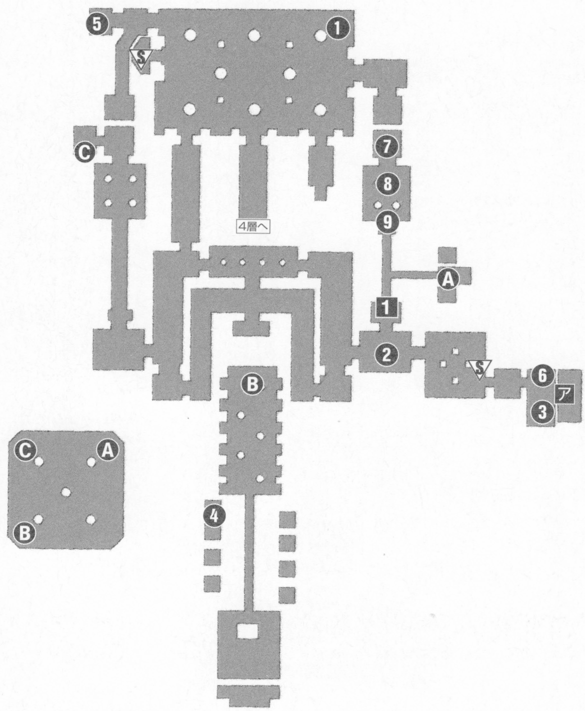
地下2層の地下牢でミーリアを助け、地下4層で「ドラゴンソード」を入手していれば、ミーリア【ア】の力で「ドラゴンソード」が「ムーンライトソード」に変化する。

●封印されたアイテム

「ムーンライトソード」を入手すると、地下1〜3層の封印された扉が開き、各階層に残された3つの最強装備である「ミストクラウン」、「ウィンドガード」、「フォレストアーマー」が手に入る。最後の敵と戦うには、装備はできるだけ揃えておいた方がいいぞ。

●最後の戦いへ

隠し扉を抜けると1から先へは一見すると道がないように思える。しかし、中央に見えない橋がかかっているので、思い切って進もう。Ⓐからは魔方陣のワープを繰り返してⒷへ進む。その先はいよいよ最後の敵が待っている。攻撃は魔法&魔法剣しか効かないので、「竜王草の実」などの回復アイテムをたっぷりと用意してから戦いを挑みに行こう。物語の結末はもうすぐそこだ。



凡例: ❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物: 【ア】ミーリア

入手アイテム	入手方法
❶ ヴァーダイト	宝箱
❷ ヴァーダイト	骸骨
❸ ヴァーダイト	宝箱
❹ ヴァーダイト	地上
❺ 竜王草の実	—
❻ 竜王草の実	—
❼ 竜王草の実	—
❽ 竜王草の実	—
❾ 竜王草の実	—

ONE POINT

Ⅰで魔法剣が使用できる剣は、「フレイムソード」、「コリシュマルド」、「トリプルファング」、そして「ムーンライトソード」の4種類。それぞれ、コントローラの剣攻撃ボタン（△）→魔法攻撃ボタン（□）の順番にタイミングよく押すと魔法攻撃が発生する。ただし、体力と魔力が80以上ないと使えない。どの魔法剣も強力で頼りになるので、剣を入手したらいつでも撃てるように練習しておこう。中でもゴリシュマルドはMP消費量も少なく、一番のオススメだ。

光の当たらないモンスターたちに捧ぐ

出てくれば倒される、勝てば勝ったで怨嗟の対象となる————
そんなモンスターたちに少しばかりの光を当ててみました。

■比べてみよう

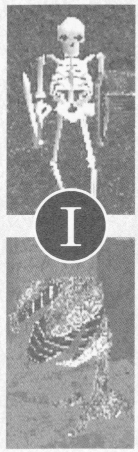
ヴァーダイト三部作に登場するモンスターは、合計するとおよそ100体あまり（クラーケンの頭を足を別にカウントしたりすれば）。

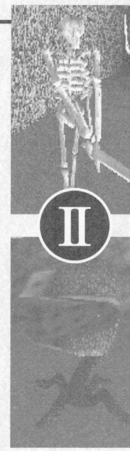
この中で三作にフル出場なのは、「スケルトン」、「デーモンロード」そして「ヘッドイーター」の3体のみということが判明。

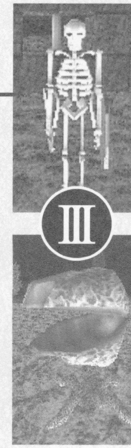
スケルトンはまぁ、RPG、しかもダンジョンといえば切っても切れない（壊れるだけだし）キャラとして、ヘッドイーターの無欠出演がやや意外といえば意外かも。

さて、せっかく三部作が一堂に会しているということでもあるし、ここで各モンスターのデザインの変遷を眺めてみよう。フルポリゴンで描かれたモンスターたちが、じょじょに進化しているのが分かる。

ちなみに、最新作『KING'S FIELD Ⅳ』ではついにヘッドイーター、デーモンロードともに連続出演がストップ、残るはスケルトンだけになりました。さて、この記録はどこまで伸びるだろうか？







スケルトンもヘッドイーターも新しくなるごとによりリアルに……。ゲーム機自体は変わってないのに、ここまで変化するものなんですねぇ。

■君は五作と出会ったか？



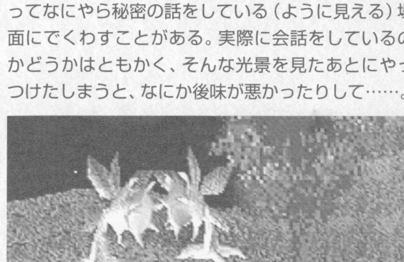
ログストーカー、『五作』をご存じだろうか。キングスフィールドに登場する全モンスターの中で、唯一、愛称を持つモンスターである。

枯れ木に魂を吹き込んで作り出されたアンデッドモンスターであるログストーカーは、総じて知能は高く、かつ獰猛……というのが一般的なのだが、『KING'S FIELD Ⅲ』のノエル湖マップ、ジジの家跡周辺に出現するコイツだけはちょっと違う。人を見ても襲ってくることはないのだ。

「真理の鏡」を使うと判明するのだが、五作は『Ⅱ』に登場したジジがヴァーダイトに移り住んだときにメラナット島から連れてきたペットだったのだ。そしてアルフレッド王の変容と前後してジジはヴァーダイトを去っていったのだが、そのときに五作は置き去りにされてしまったらしい。けっこうもの悲しいヤツなのだ。何回か話しかけるとゴールドリングをくれるぞ。

■仲良しモンスター

ヘッドイーターネタをもうひとつ。ごくまれに、ヘッドイーターやマントラップなどが、顔を寄せ合ってなにやら秘密の話をしている（ように見える）場面にでくわすことがある。実際に会話をしているのかどうかはともかく、そんな光景を見たあとにやっつけたしまうと、なにか後味が悪かったりして……。



「今度のフロムの新作がさぁ」「もう、ゲームの話ばかりしてないで」とか言ってるカップルだったりしたら、実際の話、殺しづらいよなぁ

救済の書・第二章

KING'S FIELD II

In order to regain a friend's sword stolen by Heathen King, Alef went to the island Melanat alone.

Verdite Trilogy, Book of Reliever : Chapter 2

KING'S FIELD II

攻略フローチャート

キングスフィールドⅡは、シリーズの中でも屈指の自由度の高さだ。したがって攻略ルートの決定版となるものは決めづらいが、最低限これだけやれば次に進むことができる、という形で攻略ルートを示してみた。ただし、ここにはクリスタルを用いた魔法修得や装備品収集などの楽しみの要素は考慮に入っていない。この表を元に自分だけのルートを開拓してもらいたい。

【MAP 01】メラナット島西海岸

- 拠点を定め、レベルアップ作業
- 「海賊の地図」を入手

●スタート直後に正面に見える洞窟の奥に、回復の泉とセーブポイントがあるので、ここを拠点と定めてレベルアップ作業をする。周辺で「アイアンマスク」、「ブレストプレート」など装備アイテムが手に入る。

●海岸線を南に降り、釣り人の先にある洞窟で「海賊の地図」を入手する。

【MAP 02】南北集落周辺

- 小鉱山方面に向かう
- 小鉱山内で「星の鍵」を入手
- 僧兵の通路へ
- 僧兵を倒し、地下牢の鍵を入手
- 地下牢でアーネスを解放
- 「竜の石」でシースの泉を復活させる
- 中央集落へ
- ターマイトの巣でサンドルを救出

●MAP-02南北集落周辺へ移動し、小鉱山方面へ。

●小鉱山内で「星の鍵」を入手。以後、万が一の事態のときにゲート転移を利用するために、各地にある道標の台座に適宜セットするよう心がける。星、月、太陽の3種類があり、鍵とゲートがセットになってはじめて利用できる。また、使用にはMPを10消費する。

●僧兵の通路へ。通路内の各所にある扉は「僧兵の鍵」がないと通行できないので、拾得物として入手できるものは集めておこう。

●ある僧兵を倒すと、「地下牢の鍵」を入手できる。

●地下牢に行き、「地下牢の鍵」を使って囚われているアーネスを解放すると、「竜の石」をもらえる。

●地下牢の隠し通路を使って、シースの泉へ。入手した「竜の石」をはめると泉が復活する。まずは南側の台座にセットし、MP回復の泉を復活させるといいだろう。「水晶の瓶」を持っていれば、泉の水を携帯できる。

●中央集落へ。そこからターマイトの巣に降り、捕まっていたサンドルを助けると、「海賊の鍵」をもらえる。

【MAP 01】メラナット島西海岸

- 南の海岸の洞窟へ
- 「髑髏の鍵」を入手
- 滝の裏の洞窟へ
- 2個目の「竜の石」を入手

●MAP-01に戻り、南の海岸の洞窟へ。ここへは崖からジャンプする必要があり、ある程度のレベルがないと助からないので注意。南の海岸の洞窟の入口は、サンドルからもらった「海賊の鍵」で開けることができる。

●南の海岸の洞窟の奥で、「髑髏の鍵」を入手。

●滝の裏の洞窟へ。「髑髏の鍵」を使うと中に入ることができる。

●滝の裏の洞窟内で、2個目の「竜の石」を入手する。

【MAP 02】南北集落周辺

- 2個目の「竜の石」をシースの泉に
- MAP-03 ハーバイン城周辺へ

●2個目の「竜の石」を東側の台座にセットすると、すべての状態異常を回復してくれる泉が復活。このセットの順番は自由なので、状況によっては先にこちらを復活させてもいいだろう。

●2個目の「竜の石」を置くと、封印されていた扉が開く。泉の東側の通路から、MAP-03 ハーバイン城周辺に向かう。

【MAP 03】ハーバイン城周辺

MAP-04 メラナット島東海岸へ

●この段階では城の中には入れないので、城の周囲を迂回してMAP-04 メラナット島東海岸へ向かう。

【MAP 04】メラナット島東海岸

「水晶掘りの地図」を入手
レオンの家で「シースの像」を入手
壁の中から「シースの像」を入手
「紫電」を入手
ジジの家で頼みを聞く

●共同墓地で「水晶掘りの地図」を入手。
●レオンの家で「シースの像」が手に入る。また、母親のカレンの家に行き、話を聞いておく。カレンの家にある戦士の絵の図柄は、エルフの神殿に入る際に必要になるのでよく見ておこう。
●マップ北にある橋の東側から北に飛び降り、2個目の「シースの像」を入手する。
●マップ北東の小島で「紫電」を入手する。
●行方不明の父親を待っているという、ジジの話を聞いておく。

【MAP 01】メラナット島西海岸

クラーケン(大)を倒す

●クラーケン(大)を倒し、その後ろの洞窟にいるクラーケン(小)から、1個目の「神殿の鍵」を入手する。

【MAP 02】南北集落周辺

ファイとアイテムを交換

●ファイとアイテムを交換し、「風の笛」などを入手。交換用アイテムの「水晶の瓶」は、水晶を材料にすることで、MAP-03にいるラッドに作ってもらうこともできる。

【MAP 05】大鉱山周辺

トロッコを使い、大鉱山へ
「国王の鍵」を入手
テオを助ける
地霊の洞窟へ
エルフの洞窟で「エルフの鍵」を入手

●トロッコを使って大鉱山へ向かう。
●水晶掘りダルフがいる付近で「国王の鍵」を入手する。
●毒の洞窟に降り、「シースの像」を使ってジジの父親テオを助ける。
●毒の洞窟の落とし穴から、地霊の洞窟へ降りる。
●エルフの洞窟で「エルフの鍵」を入手。

【MAP 04】メラナット島東海岸

テオから「シースの涙」をもらう

●ジジの家に戻れば、テオから「シースの涙」をもらえる。これで「シースの像」とセットとなり、死亡時に復活できるようになる。

【MAP 03】ハーバイン城周辺

ハーバイン城内へ

●「国王の鍵」を使い、城内へ。ここで2個目の「神殿の鍵」を入手する。「風の笛」を使って屋上へ行き、「太陽の鍵」を入手。

【MAP 06】エルフの神殿周辺

「太陽のゲート」を入手
第2地下牢でレオンを救出
氷魔洞でターンを倒す
エルフの神殿へ
「ダーククリスタル」を入手

●宝物殿で「太陽のゲート」を入手。
●第2地下牢で、囚われていたレオンを救出する。ここにも「シースの像」があるので入手しておくこと。
●氷魔洞のボス、ターンを倒すと氷の壁が消え、MAP-07 闘技場周辺へ進めるようになる。
●「神殿の鍵」を2個使い、エルフの神殿へ。神殿内で、「エルフの鍵」と引き替えにすることで「ダーククリスタル」を入手できる。

【MAP 04】メラナット島東海岸

レオンに「ダーククリスタル」を渡す

●「ダーククリスタル」をレオンに渡し、「ダークスレイヤー」を作ってもらう。

【MAP 07】闘技場周辺

闘技場で教王を倒す

●闘技場で教王を倒すと、盗まれた「ダークスレイヤー」が手に入る。盗まれていない場合は、MAP-04のレオンから受け取ることができる。

【MAP 08】眠れる者の住処

最終決戦

●持てる力を出し切って戦おう。その先にエンディングが待っている。

KING'S FIELD II データ

モンスター　武器　アイテム　防具　魔法／魔法剣　ショップ

✣モンスター

クラーケン(頭) ①

特殊攻撃	② —						
HP	250~350 ④	EXP	3~30 ⑤	GOLD	⑥		
防御力 ⑦							
切	30~60	打	30~60	刺	30~60	聖	100~200
炎	30~60	土	30~60	風	30~60	水	80~160



❶ 名前　同タイプのモンスターでも、状態が変化するものなどは別に表記している（クラーケン（頭）／クラーケン（足））など）。

❷ 特殊攻撃　通常攻撃のみのモンスターは"—"で表記。特殊攻撃には大きくわけて状態異常攻撃（毒、闇など）と、魔法攻撃がある。

❸ 写真　モンスターの外観写真。

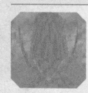
❹ HP　モンスターのHP。ここで"250~500"とある場合、いくつかパターンがあり、その最大値が500であることを示す。

❺ EXP　モンスターを倒したときに得られる経験値。"3~30"とある場合、いくつかパターンがあり、その最大値が30であることを示す。

❻ GOLD　モンスターを倒したときに得られるGOLD。"8~27"とある場合、8から27の間で変化する。

❼ 防御力　モンスターの各攻撃に対する防御力。切＝剣系の攻撃。打＝棍棒系の攻撃。刺＝矢系の攻撃。聖＝聖魔法。炎＝炎魔法。土＝土魔法。風＝風魔法。水＝水魔法。それぞれ数値が高いほど、その攻撃に対する抵抗力が強いことを示す。

クラーケン(頭)



特殊攻撃	—						
HP	250~350	EXP	3~30	GOLD	0		
防御力							
切	30~60	打	30~60	刺	30~60	聖	100~200
炎	30~60	土	30~60	風	30~60	水	80~160

クラーケン(足)



特殊攻撃	毒／アースボール						
HP	250~500	EXP	12~98	GOLD	40		
防御力							
切	40~80	打	40~80	刺	40~80	聖	150~300
炎	50~100	土	50~100	風	50~100	水	150~300

クラーケン(大)(頭)



特殊攻撃	—						
HP	100	EXP	150	GOLD	0		
防御力							
切	150	打	150	刺	150	聖	500
炎	500	土	500	風	500	水	1000

クラーケン(大)(足)



特殊攻撃	—						
HP	1500	EXP	450	GOLD	0		
防御力							
切	225	打	225	刺	225	聖	750
炎	750	土	500	風	500	水	1000

ヘッドイーター



特殊攻撃	毒						
HP	220~400	EXP	6~20	GOLD	8~27		
防御力							
切	30~75	打	50~125	刺	50~125	聖	100~250
炎	25~62	土	50~125	風	30~75	水	100~250

エスナイト



特殊攻撃	毒						
HP	300~390	EXP	16~58	GOLD	0~48		
防御力							
切	50~125	打	50~125	刺	40~100	聖	100~250
炎	40~100	土	50~125	風	50~125	水	150~375

ターマイト



特殊攻撃	麻痺						
HP	440~650	EXP	15~37	GOLD	10~35		
防御力							
切	60~120	打	60~120	刺	10~20	聖	120~240
炎	40~120	土	100~200	風	50~100	水	10~20

ジャイアントターマイト



特殊攻撃	—						
HP	250~350	EXP	3~30	GOLD	0		
防御力							
切	60	打	60	刺	20	聖	150
炎	120	土	120	風	100	水	30

モーグル



特殊攻撃	—						
HP	550	EXP	40	GOLD	33		
防御力							
切	80	打	120	刺	20	聖	200
炎	30	土	120	風	30	水	140

シーゲル



特殊攻撃	—						
HP	150~400	EXP	7~72	GOLD	11~75		
防御力							
切	50	打	100	刺	50~100	聖	20~40
炎	100~200	土	30~45	風	30~45	水	100~200

バルテイル(頭)



特殊攻撃	—						
HP	250~280	EXP	22~25	GOLD	10~20		
防御力							
切	30~48	打	50~80	刺	30~48	聖	100~160
炎	30~48	土	50~80	風	40~64	水	70~112

バルテイル(足)



特殊攻撃	—						
HP	210~280	EXP	3~8	GOLD	0~3		
防御力							
切	20~32	打	20~32	刺	20~32	聖	100~160
炎	10~32	土	40~64	風	40~64	水	70~112

レイクス
特殊攻撃　—



HP	EXP	GOLD
300～500	22～33	0

防御力

切	50～125	打	30～75	刺	50～125	聖	70～175
炎	70～175	土	100～250	風	40～100	水	10～25

カルド
特殊攻撃　—



HP	EXP	GOLD
350～450	40～52	0～35

防御力

切	125	打	125	刺	125	聖	175
炎	175	土	250	風	75	水	125

スティングフライ(頭)
特殊攻撃　毒

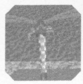


HP	EXP	GOLD
350～500	32～40	0

防御力

切	30～48	打	50～80	刺	30～48	聖	100～160
炎	25～40	土	50～80	風	40～64	水	20～32

スティングフライ(足)
特殊攻撃　—



HP	EXP	GOLD
400	8～10	45～50

防御力

切	20～32	打	20～32	刺	20～32	聖	80～128
炎	25～40	土	40～64	風	40～64	水	20～32

グリーンスライム
特殊攻撃　解毒



HP	EXP	GOLD
230～350	2～16	3～12

防御力

切	100～200	打	100～200	刺	20～40	聖	100～200
炎	20～40	土	80～160	風	50～100	水	80～160

ポイズンスライム
特殊攻撃　毒



HP	EXP	GOLD
180～300	6～17	0～35

防御力

切	100～200	打	100～200	刺	20～40	聖	100～200
炎	25～50	土	80～160	風	50～100	水	20～40

スケルトン
特殊攻撃　—



HP	EXP	GOLD
300～800	20～88	21～73

防御力

切	80～200	打	20～50	刺	90～225	聖	20～50
炎	40～100	土	20～50	風	70～175	水	80～200

ゲルトゴースト
特殊攻撃　麻痺／ダーク／スロー

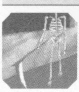


HP	EXP	GOLD
1～310	6～45	0

防御力

切	1～200	打	1～200	刺	1～200	聖	0～20
炎	0～60	土	0～180	風	0～100	水	0～160

サイス
特殊攻撃　麻痺／カース／スロー



HP	EXP	GOLD
350～670	78～132	0～85

防御力

切	240～300	打	60～75	刺	300～375	聖	100～125
炎	140～175	土	60～75	風	240～300	水	300～375

ログストーカー
特殊攻撃　アースボール



HP	EXP	GOLD
480～850	39～88	0～100

防御力

切	60～75	打	160～200	刺	160～200	聖	100～125
炎	40～50	土	180～225	風	60～75	水	160～200

レフマ
特殊攻撃　MPダメージ



HP	EXP	GOLD
220～400	79～180	0

防御力

切	200～250	打	200～250	刺	200～250	聖	80～100
炎	140～175	土	140～175	風	120～150	水	140～175

レフマ(赤)
特殊攻撃　MPダメージ



HP	EXP	GOLD
400	512	0

防御力

切	250	打	250	刺	250	聖	4～10
炎	175	土	175	風	150	水	175

コパーナイト
特殊攻撃　—



HP	EXP	GOLD
350～500	75～112	0～400

防御力

切	200	打	160	刺	200	聖	60
炎	300	土	60	風	300	水	100

コパーナイト(闘技場)
特殊攻撃　—



HP	EXP	GOLD
3000	470	0

防御力

切	350	打	280	刺	350	聖	105
炎	525	土	105	風	525	水	175

サラマンダー
特殊攻撃　ファイアーボール



HP	EXP	GOLD
350～400	78～102	0

防御力

切	80～100	打	100～125	刺	40～50	聖	80～100
炎	160～200	土	100～125	風	80～100	水	40～50

ケイブル
特殊攻撃　—



HP	EXP	GOLD
250～360	33～65	0

防御力

切	225～300	打	225～300	刺	45～60	聖	150～200
炎	300～400	土	225～300	風	225～300	水	45～60

バイルレント
特殊攻撃　ファイアーストーム



HP	EXP	GOLD
600	130	0

防御力

切	300	打	300	刺	60	聖	200
炎	400	土	300	風	300	水	60

ファイアーエレメンタル
特殊攻撃　—



HP	EXP	GOLD
250～700	1～3	0

防御力

切	30～75	打	30～75	刺	30～75	聖	30～75
炎	100～250	土	30～75	風	30～75	水	10～25

ターン

特殊攻撃	アイス



HP	1300~4200	EXP	135~735	GOLD	0~120

防御力							
切	450	打	450	刺	450	聖	300
炎	120	土	300	風	300	水	600

フリーズボール

特殊攻撃	—



HP	50~100	EXP	48~105	GOLD	0

防御力							
切	100	打	100	刺	125	聖	125
炎	50	土	125	風	100	水	200

アースエレメンタル(闘技場)

特殊攻撃	アースボール／ストーン



HP	2700	EXP	530	GOLD	0

防御力							
切	275	打	550	刺	220	聖	275
炎	550	土	825	風	220	水	275

デーモンロード(闘技場)

特殊攻撃	ファイアーボール／ウィンドカッター



HP	5500	EXP	570	GOLD	0

防御力							
切	240	打	300	刺	240	聖	90
炎	450	土	450	風	150	水	150

メカターマイト

特殊攻撃	麻痺



HP	1200	EXP	98	GOLD	0

防御力							
切	150	打	150	刺	25	聖	300
炎	100	土	250	風	125	水	25

ビット

特殊攻撃	魔法吸収



HP	500	EXP	1000	GOLD	0

防御力							
切	60	打	60	刺	60	聖	2000
炎	2000	土	2000	風	2000	水	2000

弓兵

特殊攻撃	麻痺



HP	250~400	EXP	18~145	GOLD	30~180

防御力							
切	50~150	打	50~150	刺	50~150	聖	60~180
炎	60~180	土	60~180	風	60~180	水	60~180

ギーラ

特殊攻撃	—

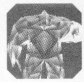


HP	5000	EXP	600	GOLD	0

防御力							
切	700	打	700	刺	700	聖	700
炎	700	土	700	風	700	水	700

ターン(闘技場)

特殊攻撃	アイス／フリーズボール



HP	3000	EXP	480	GOLD	0

防御力							
切	450	打	450	刺	450	聖	300
炎	120	土	300	風	300	水	600

アースエレメンタル

特殊攻撃	アースボール



HP	600~2000	EXP	112~548	GOLD	0~80

防御力							
切	125	打	250	刺	100	聖	125
炎	250	土	375	風	100	水	125

デーモンロード

特殊攻撃	ファイアーボール／ウィンドカッター

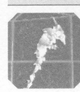


HP	800	EXP	118	GOLD	0

防御力							
切	224	打	280	刺	224	聖	84
炎	420	土	420	風	140	水	140

メカクレイス

特殊攻撃	—



HP	800	EXP	76	GOLD	0

防御力							
切	125	打	75	刺	125	聖	175
炎	175	土	250	風	100	水	25

メカデーモンロード

特殊攻撃	ウィンドカッター



HP	850~1200	EXP	110~160	GOLD	0

防御力							
切	224	打	280	刺	224	聖	84
炎	420	土	420	風	140	水	140

僧兵

特殊攻撃	—



HP	300~500	EXP	15~95	GOLD	20~60

防御力							
切	50~125	打	20~125	刺	50~125	聖	50~125
炎	50~125	土	50~125	風	50~125	水	50~125

教王(ダイアス・バジル)

特殊攻撃	フラッシュ／アースウェイブ



HP	3500	EXP	1320	GOLD	0

防御力							
切	200	打	200	刺	200	聖	800
炎	800	土	800	風	800	水	800

✣武器

名前	攻撃力								装備時の効果
	直接			魔法					
	切	打	刺	光	炎	土	風	水	
ショートソード	44	9	12	0	0	0	0	0	
ダガー	39	6	14	0	0	0	0	0	
ナイトソード	50	10	11	0	0	0	0	0	
バスタードソード	79	28	7	0	0	0	0	0	
フレイムソード	83	22	38	0	43	0	0	0	【魔法剣】炎属性
ムーンライトソード	137	77	93	97	0	0	0	0	【魔法剣】聖属性、MP回復
紫電	135	0	0	0	0	0	64	0	【魔法剣】風属性
スパイダー	0	150	0	0	0	71	0	0	【魔法剣】土属性
アイスブレード	93	106	0	0	0	0	0	83	【魔法剣】水属性
メレル・ウルの剣	178	43	22	0	0	0	0	0	【魔法剣】
ダークスレイヤー	124	108	116	0	42	53	57	40	【魔法剣】聖以外の属性
クレセントアックス	43	85	14	0	0	0	0	0	
モーニングスター	0	33	68	0	0	0	0	0	
バトルハンマー	0	94	0	0	0	0	0	0	
ボウ	0	0	63	0	0	0	0	0	
アルバレスト	0	0	88	18	0	0	0	0	

ONE POINT

Ⅱでの魔法剣についてまとめておこう。Ⅱに登場する魔法剣は「フレイムソード」、「アイスブレード」、「紫電」、「スパイダー」、「メレル・ウルの剣」、「ダークスレイヤー」、「ムーンライトソード」の合計7本。また、それぞれの剣はA、Bの2種類の魔法剣を使えるので魔法剣の種類そのものは全部で14種類と多彩だ。魔法剣を使うには、体力と魔力のレベルが60以上必要となっている。

使い方は、Aタイプの魔法剣はⅠと同様で、剣攻撃ボタン（△）→魔法攻撃ボタン（□）を押せばいいのだが、押すタイミングがどれも微妙に違うので、実戦に使う前にしっかり練習して慣れておこう。Bタイプは多少複雑になっていて、イベントボタン（◎）→剣攻撃ボタン（△）→魔法攻撃ボタン（□）の3ステップが必要となっている。もちろん、複雑になったぶん、威力は上だ。

それぞれの剣の入手方法だが、いずれも漠然とゲームを進めているだけでは手に入らない。異国の侍とともにヴァーダイトにもたらされた「紫電」はMAP-04 メラナット島東海岸で、侍の墓に一緒に納められている。「フレイムソード」、「アイスブレード」、「メレル・ウルの剣」はMAP-06 エルフの神殿に隠されているぞ。本作の探索の目的である「ムーンライトソード」はともかくとして、「ダークスレイヤー」はイベントを消化しないと入手できない。残るのは「スパイダー」だが、これはMAP-05 大鉱山周辺で登場するアースエレメンタルを倒したときに、1／265の確率で出現する……というもので、もっとも入手が困難だ。こればかりは出現するのを祈るしかないだろう。

また、メレル・ウルの剣の魔法剣Bは、MPをまったく消費しないで物理攻撃を完全に遮断する大ワザだが、この魔法剣のみ、最後の魔法攻撃ボタン（△）を押し続ける必要があるので注意。

✣アイテム

名前	効果
薬草	HP40ポイント回復
毒消し草	毒を回復し、HP15ポイント回復
竜王草の実※	全ての状態異常を回復し、HP&MP完全回復
回復の水（青）	HP100ポイント回復
回復の水（紫）	MP50ポイント回復
回復の水（緑）	全ての状態異常を回復
回復の水（金）	状態異常を回復。HP+100、MP+50
ブラッドストーン	毒以外の状態異常を回復する
ムーンストーン	MP40ポイント回復
ヴァーダイト	すべての魔力が1ポイント上昇
シースの羽	一定時間、MPを消費せずに魔法を使える
重魔の針	一定時間、魔力を30ポイント上昇
水晶の矢	ボウ用の矢（単体使用不可）
エルフの矢	アルバレスト用の矢（単体使用不可）
シースの像	シースの涙と併せて持つと死亡時に復活
水晶のかけら	換金用アイテム（25ゴールド前後）
水晶	水晶の矢や水晶の瓶の材料となる
幻の杖	一定時間、隠し扉の判別が可能となる
真理の鏡	人・魔物・場所を調べる
海賊の地図	メラナット島にいた海賊が残した地図
水晶掘りの地図	メラナット島の鉱山を中心とした地図
教王の地図	教王のいる地下部分の地図
水晶の瓶	回復の水を汲むことができる
風の笛	風の柱に橋をかけることができる
ささやきの鐘	クリスタルの近くで使うと共鳴
火のクリスタル	火の魔法を一つ覚える
水のクリスタル	水の魔法を一つ覚える
土のクリスタル	土の魔法を一つ覚える
風のクリスタル	風の魔法を一つ覚える
光のクリスタル	光の魔法を一つ覚える
ダーククリスタル	ダークスレイヤーの材料となる
エルフの鍵	ダーククリスタルの封印を解く鍵
海賊の鍵	海賊の洞窟と海賊の宝箱用の鍵
髑髏の鍵	滝の裏の洞窟の鍵
牢の鍵	教王の管理する牢の鍵
僧兵の鍵	僧兵の扉の鍵。取り外し可能
国王の鍵	城跡の扉や宝箱の鍵
竜の石	シースの泉の鍵。全部で3つある
魔導師の鍵	魔導師が封印した宝箱に使用する鍵
銀の鍵	通常の宝箱を開けることができる鍵
金の鍵	特殊な宝箱を開けることができる鍵
神殿の鍵	ハイエルフの神殿の鍵
月のゲート	月の鍵を置いた道標の台座にワープ
星のゲート	星の鍵を置いた道標の台座にワープ
太陽のゲート	太陽の鍵を置いた道標の台座にワープ
月の鍵	月のゲートと対になる鍵
星の鍵	星のゲートと対になる鍵
太陽の鍵	太陽のゲートと対になる鍵

※時間経過で竜王草の木に発生する

防具

名前	攻撃力								装備時の効果
	直接			魔法					
	切	打	刺	光	炎	土	風	水	
アイアンマスク	14	4	2	0	1	0	1	0	
ナイトヘルム	12	6	11	1	2	1	2	1	
グレートヘルム	18	12	10	2	2	3	2	1	
ブラッドクラウン	9	6	14	0	33	28	37	6	炎/土/風耐性。MPゲージの回復遅い
電撃の兜	22	11	8	5	2	8	22	17	風/水耐性。ランダムでライトニング発射
メレル・ウルの兜	32	13	22	35	6	11	7	12	聖耐性、HP回復
ブレストプレート	13	6	4	0	1	2	1	0	
ナイトプレート	15	8	8	2	1	2	1	1	
アイスアーマー	27	13	12	3	32	7	7	9	炎耐性
深淵の鎧	10	8	7	14	18	5	13	26	ほとんどの魔法に耐性。ダークに陥る
メレル・ウルの鎧	21	30	20	8	11	33	14	11	土耐性
アイアングローブ	8	4	9	0	0	1	1	0	
ストーンハンド	12	11	4	2	2	2	0	0	
シルバーアーム	13	13	13	5	4	3	3	4	麻痺時間短縮
デーモンハンド	5	38	7	8	5	26	5	0	土耐性、攻撃ゲージの回復遅い
ルイナスグローブ	17	30	17	10	8	11	12	25	水耐性、毒耐性+50
アイアンブーツ	2	12	10	1	0	0	0	1	
レッグガーター	8	15	8	1	0	2	3	0	
シルバーブーツ	14	14	15	5	3	3	4	4	毒耐性+20
デスウォーカー	2	2	43	0	16	10	0	0	炎／水耐性。移動速度低下
ルイナスブーツ	25	21	19	7	29	7	18	8	炎／風耐性
レザーシールド	8	8	4	1	0	0	1	1	
ラージシールド	10	10	8	2	1	2	1	2	聖耐性
ムーンガード	6	11	18	18	1	1	1	6	HP回復
クリスタルガード	13	22	14	3	15	5	5	3	炎耐性
スカルシールド	38	5	5	42	6	2	2	1	聖耐性、HP減衰
メレル・ウルの盾	19	17	34	12	14	12	22	14	
蠍の指輪	0	0	0	0	0	3	0	0	毒耐性+80
シースの涙	0	0	0	5	2	0	0	0	死亡時、シースの像と引替に復活
メレル・ウルの腕輪	8	7	7	0	0	0	0	0	打+5、刺+5、聖+22、水+12
地霊の腕輪	0	0	0	7	8	12	3	4	土耐性、魔力+8
1つ目巨人の首輪	4	6	4	0	0	23	0	0	土耐性、体力+8
森と霧の魔除け	0	0	0	5	0	5	5	8	毒耐性+25。状態異常からの回復速い
光波の指輪	0	0	0	0	0	0	0	0	矢の攻撃力上昇

魔法/魔法剣

名前	属性	消費MP	効果
ライト	光	6	一定時間、周囲を明るく照らす
レジストファイア	光	6	邪悪な火に対する耐性を高める
ブレス	光	10	HPと状態異常を回復
ライトニングボルト	光	18	高電圧のエネルギーを光球化し発射
フラッシュ	光	24	強大な光エネルギーで敵を吹き飛ばす
ファイアーボール	火	3	火の玉を投げつけダメージを与える
ファイアーウォール	火	9	敵を火の壁で包み焼き尽くす
ファイアーストーム	火	15	超高熱の火球を複数作り、敵を追尾
フレイム	火	35	フェニックスを模した爆炎を発射
アースヒール	土	3	HPを回復
ストーン	土	7	硬質の大岩をぶつける
アースウェーブ	土	15	空間のひずみで周囲の敵に痛撃を与える
メテオ	土	28	異次元から隕石群を呼ぶ
ウィンドカッター	風	3	真空の刃で敵を切り裂く
ミサイルシールド	風	5	物質攻撃ダメージを軽減
アイスストーム	風	14	強烈な冷気を敵に浴びせかける
フリーズ	風	26	冷気が氷竜となり敵を襲う
ディスポイゾン	水	4	水の精霊に力を借り体内の毒を中和する
ウォーターフォール	水	12	大気中の水分を高圧化し敵に浴びせる
シース	水	32	聖水をエネルギーに変換して発射
フレイムソード(A)	火	16	【魔法剣】ファイアーボールを放つ
フレイムソード(B)	火	18	【魔法剣】巨大な炎の弾丸を発射する
スパイダー(A)	土	18	【魔法剣】黒い弾を発射する
スパイダー(B)	土	23	【魔法剣】4発の黒い弾を発射する
紫電(A)	風	10	【魔法剣】巨大な嵐の刃を放つ
紫電(B)	風	12	【魔法剣】十字の嵐の刃を2発連射する
アイスブレード(A)	水	21	【魔法剣】氷の弾を発射する
アイスブレード(B)	水	27	【魔法剣】5つの氷の塊が標的を追撃する
メレル・ウルの剣(A)	光	17	【魔法剣】最大8本の光の針を飛ばす
メレル・ウルの剣(B)	—	0	【魔法剣】物理攻撃を完全に防御する
ムーンライトソード(A)	光・風	22	【魔法剣】稲妻をまとった光の刃が発生
ムーンライトソード(B)	光・風	38	【魔法剣】標的を追尾する光の刃を発射
ダークスレイヤー(A)	光・水	17	【魔法剣】5つの青い光弾を発射する
ダークスレイヤー(B)	光・水	17	【魔法剣】一条の光が標的を粉砕

魔法剣の(A)、(B)については、P.35のコラム参照

ショップ一覧

名前	アル・ハント		ラフィ・フォス		セルフィ・フォス(MAP-03)		セルフィ・フォス(MAP-06)	
	購入	売却	購入	売却	購入	売却	購入	売却
ショートソード	–	140	180	130	–	120	–	150
ダガー	–	80	–	80	–	70	–	60
ナイトソード	–	480	640	450	–	520	–	600
バスタードソード	–	1300	–	1900	2850	2100	3250	1780
フレイムソード	–	4700	–	7300	–	13500	–	8500
ムーンライトソード	–	8500	–	24800	–	28500	–	25300
紫電	–	7000	–	8500	–	12800	–	11000
スパイダー	–	7800	–	13600	–	13000	–	11500
アイスブレード	–	8150	–	14300	–	15000	–	16500
メレル・ウルの剣	–	8500	–	24800	–	26000	–	22000
ダークスレイヤー	–	8330	–	25000	–	30000	–	28800
クレセントアックス	–	1730	4300	2100	–	2700	–	2550
モーニングスター	–	550	–	800	990	750	–	880
バトルハンマー	–	1450	–	1900	–	2000	–	1600
ボウ	–	1780	–	1630	1830	1750	2020	1700
アルバレスト	–	3500	–	3200	–	2800	–	2800
アイアンマスク	–	160	200	140	–	130	–	200
ナイトヘルム	–	580	780	600	680	550	–	480
グレートヘルム	–	2150	–	2000	2950	2000	3600	2000
ブラッドクラウン	–	9200	–	17000	–	14800	–	12200
電撃の兜	–	6380	–	16000	–	16500	–	14300
メレル・ウルの兜	–	7700	–	20000	–	23500	–	19800
ブレストプレート	–	250	330	230	–	130	–	100
ナイトプレート	–	600	950	480	–	570	–	350
アイスアーマー	–	4500	–	12700	–	18500	–	13800
深淵の鎧	–	4850	–	14800	–	14500	–	15000
メレル・ウルの鎧	–	7600	–	20000	–	25000	–	21000
アイアングローブ	–	200	270	180	–	150	–	150
ストーンハンド	–	650	–	1000	1200	880	–	730
シルバーアーム	–	2230	3900	2850	3400	1750	3400	1630
デーモンハンド	–	1200	–	11800	–	12750	–	12750
ルイナスグローブ	–	4700	–	21000	–	21000	–	17700
アイアンブーツ	–	180	350	210	–	210	–	250
レッグガーター	–	1230	1800	1500	–	1500	1600	1340
シルバーブーツ	–	3550	4000	3000	–	3500	4200	3300
デスウォーカー	–	1250	–	12700	–	13300	–	13300
ルイナスブーツ	–	5100	–	19800	–	20000	23800	16000
レザーシールド	180	100	150	80	–	50	–	50
ラージシールド	–	580	830	450	780	500	1000	370
ムーンガード	2380	1500	–	1430	–	1300	–	1150
クリスタルガード	–	4000	–	15100	–	18000	19800	16200
スカルシールド	–	3000	–	14300	–	14300	–	14300
メレル・ウルの盾	–	5500	–	20000	–	285000	–	22000
蠍の指輪	–	1700	–	1430	–	1880	–	1570
シースの涙	–	500	–	1300	–	2500	–	2500
メレル・ウルの腕輪	–	5200	–	7850	–	8230	–	9650
地霊の腕輪	–	1380	–	8770	–	9100	–	9100
1つ目巨人の首輪	–	1500	–	11200	–	11000	–	12000

名前	アル・ハント		ラフィ・フォス		セルフィ・フォス(MAP-03)		セルフィ・フォス(MAP-06)	
	購入	売却	購入	売却	購入	売却	購入	売却
森と霧の魔除け	8250	5500	–	7300	–	6200	–	6200
光波の指輪	–	3600	–	3280	–	3350	–	3350
薬草	18	13	20	12	23	8	28	5
毒消し草	33	25	40	16	48	13	52	10
竜王草の実	–	2000	–	1800	–	1600	2800	1600
ブラッドストーン	–	250	330	250	320	250	–	250
ムーンストーン	–	580	650	580	–	600	–	435
ヴァーダイト	–	2450	17700	4300	–	4830	–	5120
シースの羽	480	1850	–	2800	–	3300	–	3300
重魔の針	–	600	–	1800	–	1800	2800	1800
水晶の矢	–	20	–	20	–	20	–	20
エルフの矢	–	130	–	130	–	130	–	130
シースの像	–	1100	–	2200	–	3280	–	8200
水晶のかけら	–	25	–	26	–	25	–	25
水晶	–	500	–	550	–	530	–	530
幻の杖	–	370	–	950	–	1030	15000	950
真理の鏡	–	1500	–	5800	–	6000	–	6650
海賊の地図	–	3200	–	4800	–	4700	–	4700
水晶掘りの地図	6300	4500	–	3300	–	3700	–	5200
教王の地図	–	1200	–	6300	–	6280	–	7850
水晶の瓶	–	950	–	800	–	700	–	530
風の笛	–	1330	–	38000	–	40000	–	36000
ささやきの鐘	–	5110	–	3200	–	36500	–	3850
火のクリスタル	–	5800	–	7000	–	8500	–	8500
水のクリスタル	–	5800	–	7000	–	8500	–	8500
土のクリスタル	–	5800	–	7000	–	8500	–	8500
風のクリスタル	–	5800	–	7000	–	8500	–	8500
光のクリスタル	–	5980	–	8270	–	8500	–	8500
ダーククリスタル	–	4800	–	13500	–	13500	–	22750
エルフの鍵	–	10	–	350	–	4500	–	5000
海賊の鍵	–	4830	–	5220	–	6500	–	6500
髑髏の鍵	–	6150	–	8500	–	9750	–	10800
牢の鍵	–	550	–	200	–	100	–	100
僧兵の鍵	–	500	–	350	–	280	–	250
国王の鍵	–	1800	–	2000	–	2400	–	2400
竜の石	–	3500	–	8640	–	11000	–	11000
魔導師の鍵	–	4300	–	5880	–	6000	–	6350
銀の鍵	–	1020	–	950	–	900	–	850
金の鍵	–	2530	–	1880	–	1900	–	1760
神殿の鍵	–	8320	–	18000	–	18000	–	18000
月のゲート	–	2250	–	2400	–	2400	–	2400
星のゲート	–	2250	–	2400	–	2400	–	2400
太陽のゲート	–	2250	–	2400	–	2400	–	2400
月の鍵	–	1700	–	1800	–	1800	–	1800
星の鍵	–	1700	–	1800	–	1800	–	1800
太陽の鍵	–	1700	–	1800	–	1800	–	1800

Map-01a

SCENE メラナット島西海岸a

ゲームは島の西海岸にたった一人で放り出されたところから始まる。夜空の星に見とれているヒマはない。さっそく島に上陸しよう。

●回復の泉を拠点に

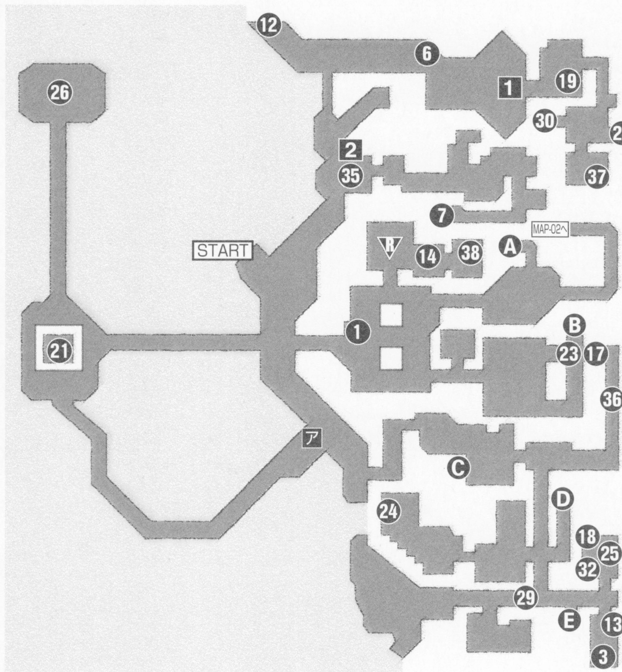
まずは回復の泉とセーブポイントを当面の拠点に決め、レベルアップに励もう。当初はあっけなくやられてしまうので、戦うときは慎重に。初期装備の「ダガー」では心許ないなら、❻「ショートソード」か⓳「ナイトソード」を取りに行くのもいいだろう。ただし途中での戦闘は禁物。取ったら一目散に戻ってきてセーブしよう。

●クリスタルを入手

「火のクリスタル」と、「風のクリスタル」を入手すると魔法を使えるようになる。だがシースの泉（MAP-02b）復活までMP回復の手段がない序盤では魔法使用は控えたほうがいいだろう。あとで使うことになる「ゲート」を利用するにもMPが必要になるからだ。

●滝の奥へ

ターマイトの巣（MAP-03d）でサンドルから「海賊の鍵」をもらい、「髑髏の鍵」を入手したら、滝の裏の通路1を進めるようになる。この先にはシースの泉に置く「竜の石」があり、ここで手に入る「竜の石」を置くと泉が復活する。



凡例：❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

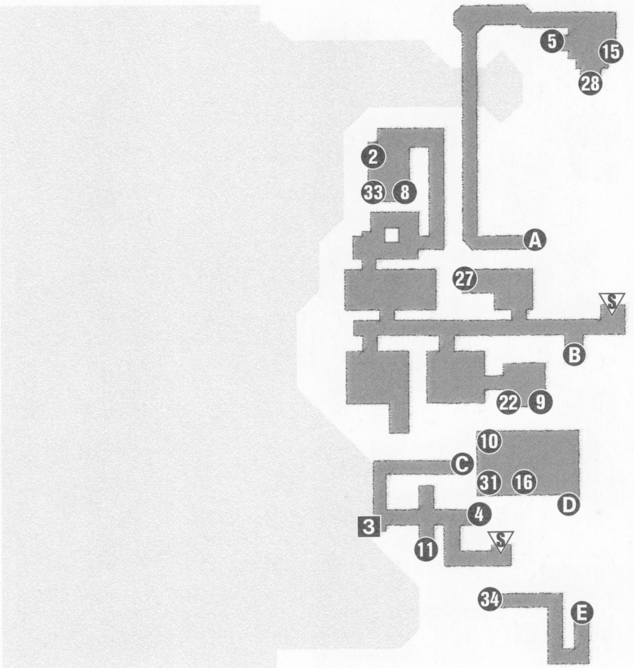
人物：【ア】ジョゼ・ハーベン

入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法
❶ アイアンマスク	樽	⓫ 水晶	宝箱
❷ ヴァーダイト	宝箱（海賊の鍵）	⓬ 水晶	地面
❸ ヴァーダイト	宝箱	⓭ 水晶	樽
❹ 海賊の地図	宝箱	⓮ 水晶の瓶	宝箱（海賊の鍵）
❺ 風のクリスタル	—	⓯ 水晶の瓶	宝箱
❻ ショートソード	地面	⓰ ダガー	骸骨
❼ 神殿の鍵	クラーケン	⓱ ダガー	ヘッドイーター
❽ 水晶	宝箱	⓲ 髑髏の鍵	宝箱（海賊の鍵）
❾ 水晶	宝箱	⓳ ナイトソード	地面
❿ 水晶	壁	⓴ バスタードソード	地面

Map-01b

SCENE メラナット島西海岸b

こちらは西海岸の階層違いマップだ。この西海岸のマップは比較的上下の階層の様子がわかりやすいので、道に迷うということはないはずだ。



凡例　❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

●クラーケン(大)

島にはじめて上陸したとき、まっすぐ正面の洞窟にいかずに左側に向かうとクラーケン（大）**2** がいる。もちろんレベルが低い序盤に戦いを挑んでもまったく歯が立たない。クラーケン（大）が邪魔をする洞窟の奥には「神殿の鍵」が眠っているが、この鍵が必要になるのはゲームも後半に入ってからだ（MAP-06のエルフの神殿に行く時に必要）。

●南の洞窟へ

マップ南東の南の洞窟に進むためには、**3** の位置から下に飛び降りる必要がある。しかし高さがあるためダメージも相当なので、レベルが上がってから挑戦しよう。南の洞窟には「髑髏の鍵」など重要なアイテムが隠されているぞ。

●シーゲルに注意

「火のクリスタル」を取りに行くときなど、浅瀬を進むときにはシーゲルの体当たりに要注意だ。なんということもないと油断していると、弾き飛ばされて海にまっさかさまだ。主人公アレフは泳げないのだ。

入手アイテム	入手方法
㉑ 火のクリスタル	—
㉒ ブラッドストーン	樽
㉓ ブラッドストーン	宝箱
㉔ ブラッドストーン	墓石
㉕ ブラッドストーン	スケルトン
㉖ ブレストプレート	地面
㉗ 星のゲート	死体
㉘ 幻の杖	宝箱（国王の鍵）
㉙ 幻の杖	地中
㉚ 水のクリスタル	—

入手アイテム	入手方法
㉛ ムーンストーン	骸骨
㉜ ムーンストーン	樽
㉝ モーニングスター	宝箱
㉞ モーニングスター	宝箱
㉟ 竜王草の実	地面
㊱ 竜王草の実	宝箱
㊲ 竜の石	宝箱
㊳ レザーシールド	宝箱

Map-02a

SCENE 南北集落周辺a

西海岸を探索したら、島の内部へ。まずは南北2つの集落、小鉱山、シースの泉がある。序盤にしては強力な敵、僧兵が徘徊する通路もあり、探索は注意が必要だ。

●南北集落

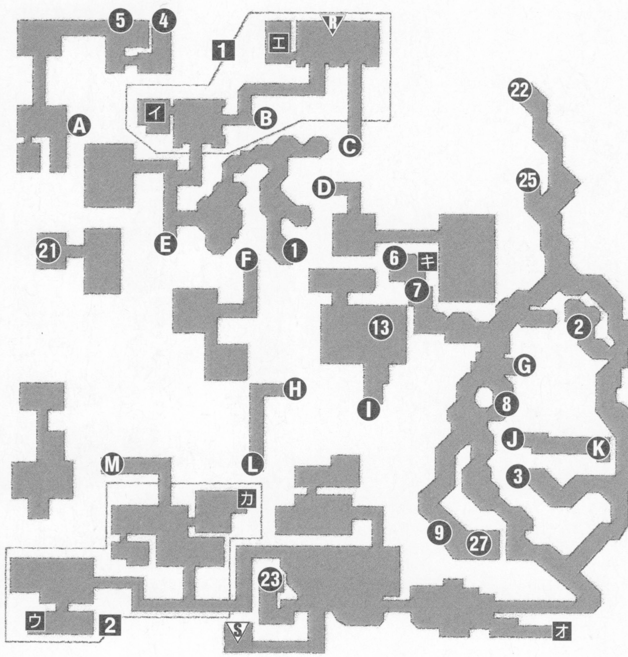
北の集落 1 にはアル・ハントの店がある。ここで「薬草」と「毒消し草」を購入しておくといいだろう。南の集落 2 にあるラフィの店で買うよりもお得。ちなみに「水晶」は後々使い道があるが、「水晶のかけら」は使い道がないので、持っていたら売ってしまおう。

●シースの泉

3 のシースの泉では、「竜の石（1つ目の竜の石は、4 の地下牢にいるアーネスを助けると手に入る）を台座にセットすれば、MPまたは状態異常の回復をしてくれる水が流れ出す。「水晶の瓶」を持っていれば、泉の水を汲んで携帯することができる。

●小鉱山

ファイ・ファト【オ】に何度も話しかけると、アイテムを交換しないかと言ってくる。彼が欲しがっているのは「シースの像」、「水晶の瓶×3」、「水晶の瓶×3」で、この順番で交換を持ちかけてくる。交換すると、それぞれ「月のゲート」、「風の笛」、「教王の地図」と交換してくれるぞ。



凡例: ① アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

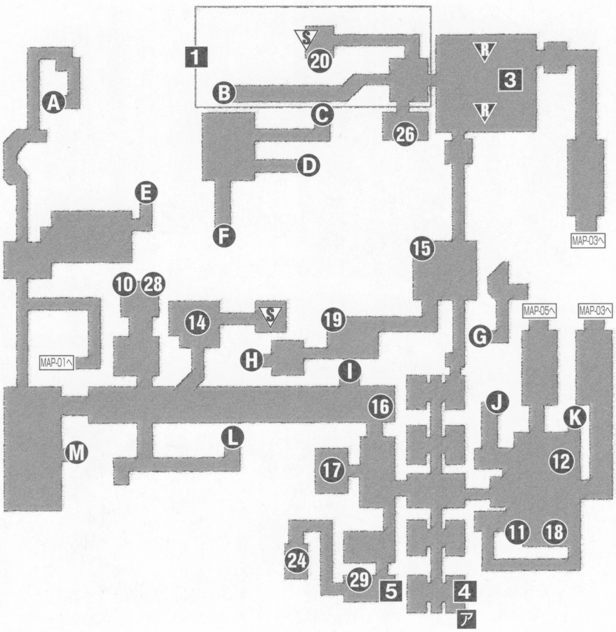
人物:
【ア】アーネス・クライド　【イ】アル・ハント　【ウ】ウォズ・シュー
【エ】ノーラ・バジル　【オ】ファイ・ファト　【カ】ラフィ・フォス

入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法
❶ アイアンブーツ	宝箱	⓫ 水晶	宝箱
❷ ヴァーダイト	宝箱（魔導師の鍵）	⓬ 水晶の矢	弓兵
❸ ショートソード	死体	⓭ 僧兵の鍵	地面
❹ 水晶	地面	⓮ 僧兵の鍵	骸骨
❺ 水晶	ヘッドイーター	⓯ 僧兵の鍵	宝箱
❻ 水晶	ランド・フェラー	⓰ 僧兵の鍵	僧兵
❼ 水晶	樽	⓱ 僧兵の鍵	机の上
❽ 水晶	地面	⓲ 僧兵の鍵	弓兵
❾ 水晶	宝箱	⓳ ダガー	エスナイト
❿ 水晶	宝箱	⓴ 月の鍵	道標の台座

Map-02b

SCENE 南北集落周辺b

シースの泉を復活させたら、そこを拠点にして周辺を探索するといいだろう。僧兵の鍵を使わないと開かない扉が多いので、鍵の取り扱いのは注意しよう。



凡例: ① アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物: 【キ】ランド・フェラー

●地下牢のアーネス

第1詰所地下 5 の僧兵を倒すと「牢の鍵」が手に入る。これで 4 の地下牢に囚われているアーネスを助けに行こう。アーネスを助けると「竜の石」をもらえる。

●僧兵の鍵

僧兵が歩き回っている僧兵の通路周辺では、扉に鍵がかかっていて進めないところが多い。これは「僧兵の鍵」を使うと開けることができるのだが、外すと再び開かなくなってしまう。僧兵の鍵はなにかと使うことが多いので、宝箱などから入手できるものはできるだけ集めておこう。

●鍵屋

南の集落のウォズ・シューの店【ウ】では、鍵を売っているだけでなく鍵の複製もしてもらえる。「僧兵の鍵」の数が足りないという人は利用するといいだろう。ちなみに「金の鍵」は13500GOLD、「銀の鍵」は1530GOLD、「魔導師の鍵」は8350GOLDとなっている。ここで多少無理してでも資金を作り、金、銀2つの鍵を買ってから先に進もう。

入手アイテム	入手方法
㉑ 土のクリスタル	宝箱（金の鍵）
㉒ 土のクリスタル	宝箱
㉓ ナイトヘルム	地面
㉔ 光のクリスタル	—
㉕ 星の鍵	宝箱
㉖ メレル・ウルの鎧	封印された扉
㉗ モーニングスター	地面
㉘ 竜王草の実	宝箱
㉙ 牢の鍵	僧兵

ONE POINT

シースの泉で、竜の石を台座にセットすると回復の水が流れ出す。セットすべき台座は2つあるが、南側は、1度にMPを50回復してくれる紫色の水、東側はすべての状態異常を回復してくれる緑色の水だ。どちらもありがたいが、まずは序盤は回復手段が少ないMPの回復を優先しよう。この先、ゲートを使うことが増えると思うが、ゲート転移にはMPが10必要だ。万が一に備えて、水晶の瓶にMP回復の水を入れて持ち歩くようにしておこう。

Map-03a

SCENE ハーバイン城周辺a

北側の大部分を城跡が占めているが、入れるようになるのは「国王の鍵」を入手してから。最初にやってくるときは南のターマイトの巣を攻略することになる。

●ターマイトの巣

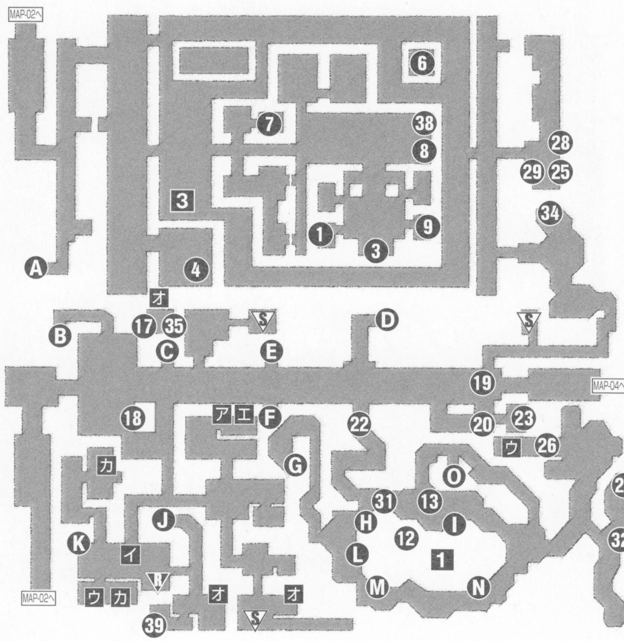
中央集落付近の落とし穴からターマイトの巣 1 に降りる。ボスのジャイアントターマイト戦まで矢は温存しておくといいだろう。ボスを倒すと「土のクリスタル」が手に入る。その先でサンドル少年を助けると「海賊の鍵（MAP-01で使用）」をもらえる。

●地下水脈からの脱出

Ⓖの近くには「水のクリスタル」がある地下水脈 2 へ降りる穴が開いているが、一度降りてしまうと、ゲートによる転移以外では脱出することができない。道標の台座に鍵をセットしていない場合は降りないこと。

●中央集落

サンドル【ウ】を助けると中央集落に入れるようになる。ここには「水晶」を「水晶の瓶」に加工してくれるラッドの店【カ】がある。MAP-02のファイのところへ行く前に立ち寄ろう。交換用に最低でも6本の水晶の瓶が欲しい。プラス、自分の分も忘れずに。「水晶の矢」にすることもできるが、拾得できるので慌てる必要はないだろう。



凡例：❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

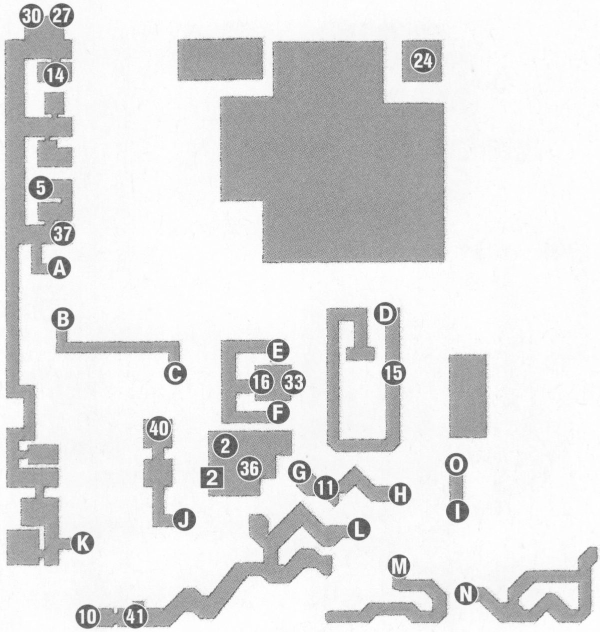
人物：【ア】キール・ハント　【イ】クロラ・アムガン　【ウ】サンドル・アムガン

入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法
1 ヴァーダイト	宝箱	11 水晶	ターマイト
2 エルフの矢	地面	12 水晶	ターマイト
3 風のクリスタル	国王の絵	13 水晶	地面
4 風のクリスタル	宝箱	14 水晶の瓶	宝箱（銀の鍵）
5 グレートヘルム	宝箱（金の鍵）	15 水晶の矢	弓兵
6 光波の指輪	宝箱（金の鍵）	16 水晶の矢	僧兵
7 シースの羽	宝箱	17 水晶の矢	樽
8 重魔の針	宝箱	18 水晶の矢	弓兵
9 神殿の鍵	宝箱	19 水晶の矢	弓兵
10 真理の鏡	宝箱	20 水晶の矢	弓兵

Map-03b

SCENE ハーバイン城周辺b

ターマイトの巣から伸びる坑道が入り組んでいるのでマップのつながりがわかりにくく、迷ってしまいそうになるが、アイテムも多いので注意して歩こう。



凡例　1 アイテム　A MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物　【エ】セルフィ・フォス　【オ】メリル　【カ】ラッド・ビルヘム

●ハーバイン城跡

MAP-05で手に入る「国王の鍵」がないと城内に入ることはできない。またサンドルを助ける前には城そのものに近づけない。城内に入り、国王の肖像画の封印を解くと「水のクリスタル」が手に入る。封印を解くと周辺の隠し部屋からコパーナイトが4体出現するので、封印を解く前にあらかじめ倒しておこう。また「神殿の鍵」を取るのも忘れずに。

●風の柱

3 で「風の笛」を使うと城の屋上への階段が出現する。屋上では「太陽の鍵」と「光波の指輪」を入手することができるが、穴の内側に降りてしまうとゲート転移以外では脱出できないので注意。

●メリル

神出鬼没な占い師メリルは3箇所ある【オ】のいずれかに出現する。彼女はアイテムの鑑定をしてくれるので、入手したはいいがその特性を知らない場合は見てもらうといいだろう。アイテムの中には装備すると呪われてしまうものもあるのだから……。

入手アイテム	入手方法
21 水晶の矢	骸骨
22 僧兵の鍵	地面
23 僧兵の鍵	壁
24 太陽の鍵	宝箱
25 ダガー	地面
26 土のクリスタル	ジャイアントターマイト
27 ナイトプレート	地面
28 ナイトヘルム	地面
29 バトルハンマー	地面
30 ブラッドストーン	樽
31 ブラッドストーン	骸骨

入手アイテム	入手方法
32 ブラッドストーン	宝箱
33 ボウ	第2詰所
34 幻の杖	宝箱
35 幻の杖	宝箱
36 水のクリスタル	—
37 ムーンストーン	壁
38 ムーンストーン	宝箱
39 ムーンストーン	宝箱（銀の鍵）
40 メレル・ウルの盾	封印された扉
41 竜王草の実	地面

Map-04a

SCENE メラナット島東海岸a

西海岸から上陸して、ついに島の反対側の東海岸に達した。この辺りはなぜか墓地が集中しており、いけどもいけども墓石ばかり。なにやら不気味だ。

●ジジの頼み

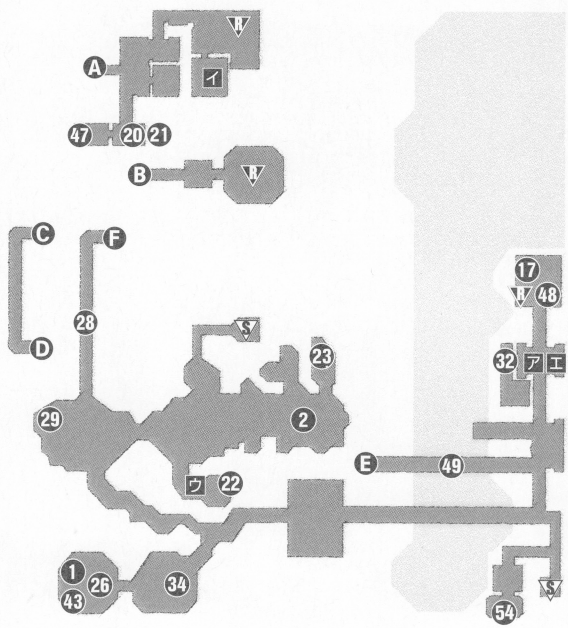
ジジ【イ】は、鉱山から帰ってこない父親を待っているという。ここは話を聞いて力になっておくのが得策だ。無事願いを叶えてから再びこの家を訪れると、重要アイテム「シースの涙」をもらえるぞ。

●東の集落

ハイエルフの老婆カレン・ショアの家【ア】で話を聞こう。ここでは「シースの像」が手に入る。また飾ってある戦士の絵には注意。その図柄はよく覚えておくこと。後々大変重要なヒントになってくるぞ。ちなみにポイントは描かれた騎士2人がそれぞれ持っている楯の模様だ。また、近くに道標の台座があるので、鍵を置いておくといいだろう。ここには後にまた訪れることになる。

●共同墓地

墓石㉖を調べると、「水晶掘りの地図」が見つかる。また、ジジの父親を助けてたのちにやってきて、墓地内を歩き回っているハリー・カーバイトに何度も（何度も！）話しかけると「ささやきの鐘」をもらえる。



凡例: ❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物: 【ア】カレン・ショア　【イ】ジジ・バドエル　【ウ】ハリス・カーバイト

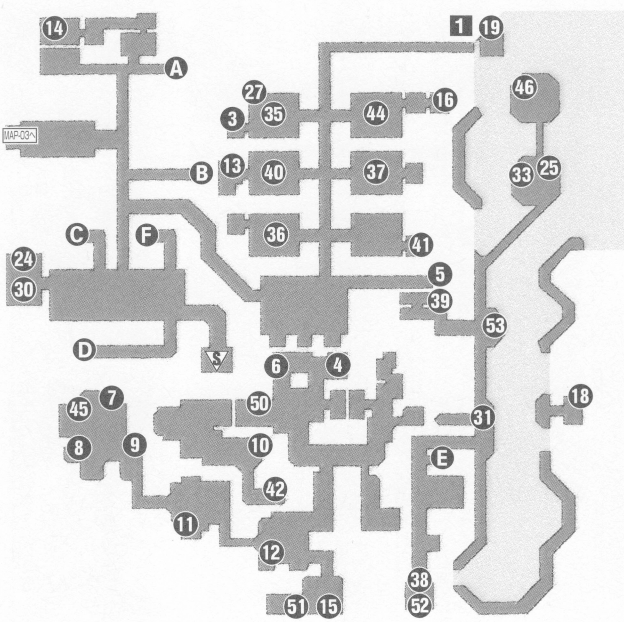
入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法
❶ ヴァーダイト	宝箱（魔導師の鍵）	⓫ エルフの矢	墓石	㉑ 水晶	樽
❷ ヴァーダイト	ログストーカー	⓬ エルフの矢	地面	㉒ 水晶	墓石
❸ ヴァーダイト	宝箱（国王の鍵）	⓭ クレセントアックス	地面	㉓ 水晶	地面
❹ ヴァーダイト	シーゲル	⓮ 蠍の腕輪	宝箱	㉔ 水晶の矢	弓兵
❺ ヴァーダイト	宝箱（魔導師の鍵）	⓯ シースの羽	墓石	㉕ 水晶の矢	地面
❻ ヴァーダイト	地面	⓰ シースの羽	宝箱	㉖ 水晶掘りの地図	墓石
❼ エルフの矢	墓石	⓱ シースの像	水飲み場	㉗ ストーンハンド	墓石
❽ エルフの矢	墓石	⓲ シースの像	壁	㉘ 僧兵の鍵	地面
❾ エルフの矢	墓石	⓳ 紫電	墓石	㉙ 僧兵の鍵	地面
❿ エルフの矢	地面	⓴ 水晶	樽	㉚ 僧兵の鍵	机

KING'S II FIELD

Map-04b

SCENE メラナット島東海岸b

2つの墓地が広がっている。アイテムを取りに行ったはいいが戻りの手段がない場所がいくつかあるので、ゲート転移の用意はくれぐれも怠りないようにしよう。



凡例　❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物　【エ】レオン・ショア

●護衛隊墓地

隠し部屋が多い墓地だ。トラップも多いので慌てて駆け回ると痛い目を見るかも。拾得できるアイテムは豊富なので、じっくり攻略しよう。

●侍の墓

マップ北部にある小島には、異国の侍の墓が残されており、ここで⑲「紫電」を入手することができる。小島に渡るには、護衛隊の墓を抜けて階段を上がった先にある1の地点から、思い切ってジャンプするしかない。もちろんHPのダメージも大きいので注意したい。また一度降りたら戻れないので、ゲート転移の用意が必要だ。

●エルフの墓地

共同墓地にある井戸から地下に降りるとエルフの墓地になっている。ここも戻れないのでゲート必須。墓地内にはアイテムが多いので探索はしっかりとと言いたいところだが、ここにはMPを吸い取るモンスター、レフマが出現するので、ゲート転移用のMP10を残しておくよう十分注意しよう。

入手アイテム	入手方法
㉛ 僧兵の鍵	地面
㉜ ダークスレイヤー	机（※）
㉝ 火のクリスタル	—
㉞ ブラッドストーン	スケルトン
㉟ ブラッドストーン	地面
㊱ ブラッドストーン	墓石
㊲ ブラッドストーン	墓石
㊳ ブラッドストーン	地面
㊴ 魔導師の鍵	骸骨
㊵ 幻の杖	墓石

入手アイテム	入手方法
㊶ 幻の杖	地面
㊷ 水のクリスタル	—
㊸ ムーンストーン	宝箱
㊹ ムーンストーン	壁
㊺ 森と霧の魔除け	宝箱
㊻ ラージシールド	地面
㊼ 竜王草の実	地面
㊽ 竜王草の実	地面
㊾ 竜王草の実	ログストーカー
㊿ 竜王草の実	—

入手アイテム	入手方法
51 竜王草の実	地面
52 竜王草の実	宝箱
53 竜王草の実	クラーケン
54 ルイナスグローブ	封印された扉

ONE POINT

MAP-07で教王を倒してもダークスレイヤーを入手できない場合、レオンにもらうことになる。レオンに「もう少し待て」と言われた場合は、レベルを1つ上げるとOKだ。

Map-05a

SCENE 大鉱山周辺a

メラナット島探索もかなり深部に達した。ここはトロッコでの移動がスリリングなマップ。初めてくるときは一度MAP-02に戻ってから来ることになる。

●鉱山にセーブポイントなし

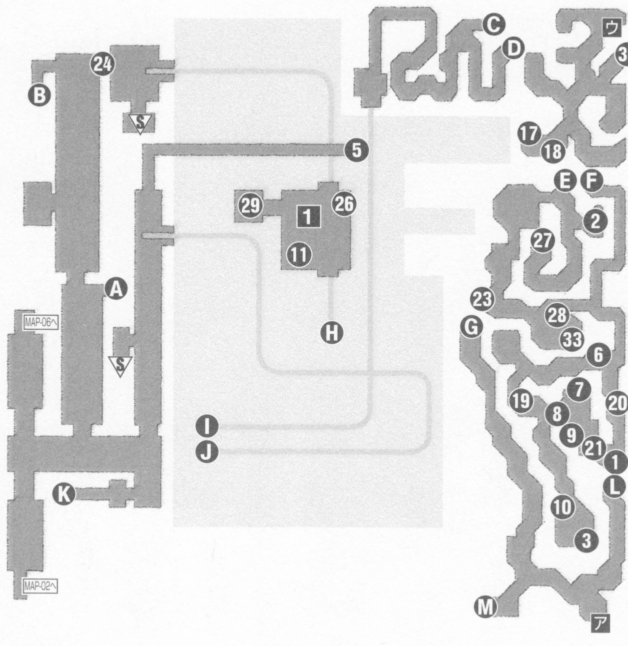
マップ東側の広大な鉱山地帯は、一度足を踏み入れると長期戦になる上に強力な敵も多く出現するが、周辺にセーブポイントがない。トロッコで鉱山地帯に進む前に必ずセーブしておくこと。

●トロッコ

トロッコは乗り込むと自動的にスタートし、一方通行だ。ちなみに走行中に敵の攻撃に当たったり、動いて落ちると即死。乗る前にセーブしてからの方がいいだろう。マップ中央の1の位置で途中下車（○ボタンで飛び降りる）できるが、トロッコには戻れないので、ゲート転移する必要がある。

●暗闇の洞窟

大鉱山は暗闇の洞窟、毒の洞窟、地霊の洞窟、エルフの洞窟で構成されるが、最初が暗闇の洞窟。「深淵の鎧」は、魔法防御が格段にアップする防具。光の魔法が使えなくなるデメリットはあるが、持っていてソンはない。またMAP-03のハーバイン城跡に入ることができる「国王の鍵」もここで入手できる。



凡例				
① アイテム	Ⓐ MAPのつながり	R 回復ポイント	S セーブポイント	1 攻略ポイント

人物		
【ア】クリフ・ロア	【イ】ダルフ・バイス	【ウ】テオ・バドエル

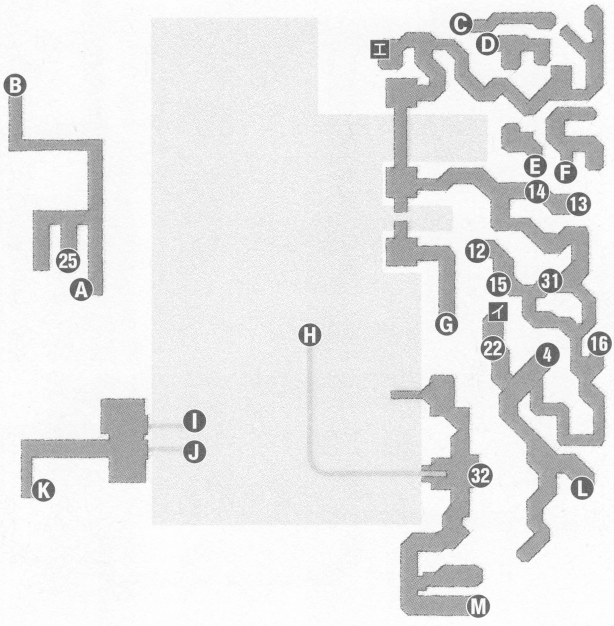
入手アイテム	入手方法
❶ アルバレスト	壁
❷ ヴァーダイト	宝箱（金の鍵）
❸ エルフの鍵	—
❹ 国王の鍵	地面
❺ 蠍の腕輪	地面
❻ シースの羽	レフマ
❼ シースの羽	レフマ
❽ シースの羽	レフマ
❾ シースの羽	レフマ
❿ シースの羽	レフマ

入手アイテム	入手方法
⓫ シルバーアーム	宝箱
⓬ 深淵の鎧	地面
⓭ 真理の鏡	宝箱（魔導師の鍵）
⓮ 水晶	地面
⓯ 水晶	地面
⓰ 水晶	地面
⓱ 水晶	死体
⓲ 水晶	地面
⓳ 水晶	地面
⓴ 水晶	地面

Map-05b

SCENE 大鉱山周辺b

トロッコを使って大鉱山深部に進んだら、地霊の洞窟、エルフの洞窟と手強い敵が手ぐすね引いて待っている広大なダンジョンが続く。



凡例				
❶ アイテム	Ⓐ MAPのつながり	回復ポイント	セーブポイント	1 攻略ポイント

人物：【エ】マック・タブラー

●ジジの父親救出

落とし穴から毒の洞窟へ降りる。ここは歩いているだけで毒の効果を受けてしまうので、「蠍の腕輪」を持っていたら装備しておこう。テオ【ウ】を発見したら「シースの像」を使って助ける。その後MAP-04のジジの家に戻ると、「シースの涙」をもらえる。さらにジジの父親と何度か会話をしてからMAP-04のハリーのところに行ってみよう。

●地霊の洞窟

毒の洞窟の落とし穴を降りると、アースエレメンタルが待つ地霊の洞窟だ。㉗のアースエレメンタルを倒すと「地霊の腕輪」が手に入る。また㉓に出現するアースエレメンタルは、倒すとごくまれに(265分の1の確率)「スパイダー」を落とすことがある。

●エルフの洞窟

地霊の洞窟の先にはエルフの洞窟が広がっている。ここではMAP-06で必要になる「エルフの鍵」が手に入る。MPを吸い取るモンスター、レフマが出現するので、残りMPには注意が必要だ。

入手アイテム	入手方法
㉑ 水晶	地面
㉒ 水晶の矢	骸骨
㉓ スパイダー	アースエレメンタル(確率1/265)
㉔ 僧兵の鍵	地面
㉕ 僧兵の鍵	地面
㉖ 僧兵の鍵	地面
㉗ 地霊の腕輪	アースエレメンタル
㉘ 土のクリスタル	アースエレメンタル
㉙ 光のクリスタル	—
㉚ ブラッドストーン	骸骨

入手アイテム	入手方法
㉛ 幻の杖	宝箱(魔導師の鍵)
㉜ ムーンストーン	樽
㉝ 竜王草の実	地面

ONE POINT

毒状態になったとき、毒消し草を持っていなかったらどうするか。もしその辺りにグリーンスライムがいたらラッキーだ。突進して体当たりをすれば、ダメージは受けるが毒状態から脱することができる。シースの泉の緑色の水が体に染み込んでいるらしいぞ。

Map-06a

SCENE エルフの神殿周辺a

この神殿には、ハイエルフに伝わる伝説の英雄、メレル・ウルが眠る。その入口の扉は固く封印が施され、遙かな過去から英雄の墓を守っていた。

●風の柱

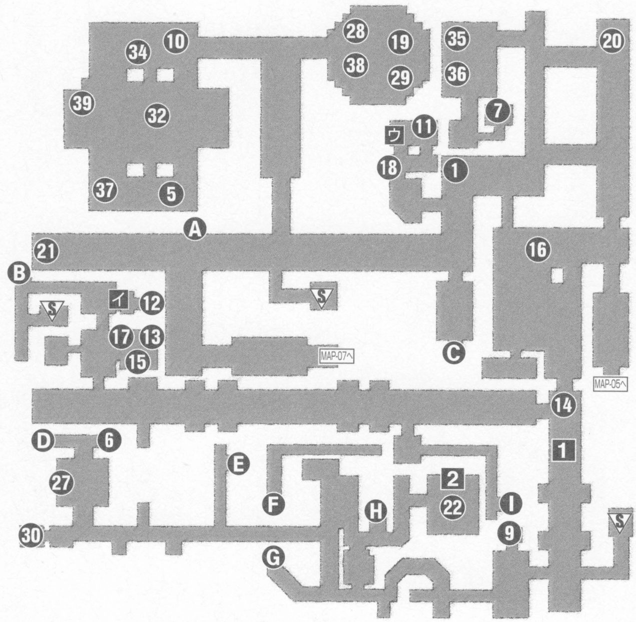
1 で「風の笛」を使って橋をかけないと先に進めない。もしこれまでに入手してなかったら、MAP-02にいるファイ・ファトからもらってこよう。通路の北のはずれでは⑳「太陽のゲート」が手に入るので忘れずに取っておこう。

●レオン救出

宝物殿でアイテムを入手したら、第2地下牢にはMAP-04にいたカレンの息子、レオン【ウ】が囚われているので救出する。近くには⑪「シースの像」がある。また弓兵のいる高台から飛び降り、第4詰所の解除用のスイッチを操作すれば通路の鉄球トラップは止まる。

●セルフィの店

ここにはセルフィの店【イ】があるので、先のことを考えて、ここで足りないものを購入しておこう。ほかの店と比べて武具などの装備アイテムが充実しているので、使えるモノも多いはずだ。ちなみに、セルフィを右から斬りつけていくと横にズレていって「ルイナスブーツ」をタダで入手することも可能。ただし殺さないように……。



凡例　❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

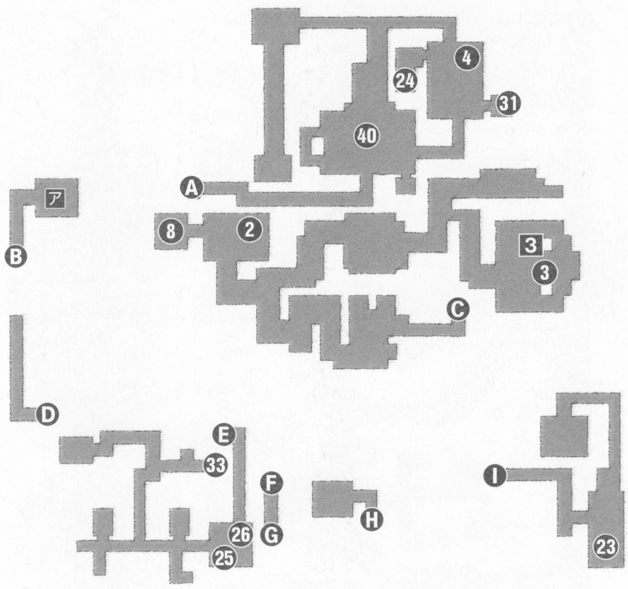
人物　【ア】アーネス・クライド　【イ】セルフィ・フォス　【ウ】レオン・ショア

入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法
❶ アイアングローブ	僧兵	⑪ シースの像	壁
❷ アイスアーマー	地面	⑫ 水晶の瓶	宝箱
❸ アイスブレード	ターン	⑬ 水晶の瓶	宝箱
❹ アルバレスト	壁	⑭ 水晶の瓶	僧兵
❺ ヴァーダイト	レフマ	⑮ 水晶の矢	弓兵
❻ ヴァーダイト	宝箱（魔導師の鍵）	⑯ 水晶の矢	弓兵
❼ 風のクリスタル	宝箱（国王の鍵）	⑰ 僧兵の鍵	弓兵
❽ クリスタルガード	地面	⑱ 僧兵の鍵	樽
❾ 光波の腕輪	宝箱（金の鍵）	⑲ ダーククリスタル	—（エルフの鍵）
❿ シースの羽	レフマ	⑳ 太陽のゲート	宝箱（国王の鍵）

Map-06b

SCENE エルフの神殿周辺b

火の魔宮、氷魔洞と、過酷なダンジョンが連続する。それぞれ特性に合わせた装備をしていくと有利に進めるので、手持ち装備の確認をしておこう。



凡例				
❶ アイテム	Ⓐ MAPのつながり	回復ポイント	セーブポイント	1 攻略ポイント

人物

●火の魔宮

氷魔洞で手に入る「アイスアーマー」などがあれば心強いのだが、どちらを先に攻略するか迷うところ。**2** で燭台に火を灯すと「火のクリスタル」が手に入る。「フレイムソード」はバイルレントのいた隠し扉の向こうにあるので忘れずに入手しよう。

●氷魔洞

ここのモンスターは、**3** のターンを倒せば消滅するので、全滅を目指す必要はない。「アイスアーマー」などが入手できるので、最初にターンを倒し、一回りしておこう。

●エルフの神殿

入口の扉を開けるには「神殿の鍵」が2つ必要。鍵をはめ、左右の絵を合わせると開く仕掛けだ。謎を解くヒントは、MAP-04のカレンの家にあった絵。神殿内には「メレル・ウルの剣」、「メレル・ウルの指輪」など重要アイテムがどっさり。神殿内にある「ダーククリスタル」は、MAP-05で入手した「エルフの鍵」と交換することで入手できる。

入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法
㉑ デスウォーカー	地面	㉛ 幻の杖	壁
㉒ 火のクリスタル	—	㉜ 水のクリスタル	—
㉓ ブラッドクラウン	宝箱	㉝ ムーンストーン	宝箱
㉔ ブラッドストーン	宝箱	㉞ ムーンストーン	レフマ
㉕ ブラッドストーン	宝箱	㉟ ムーンストーン	宝箱
㉖ ブラッドストーン	壁	㊱ ムーンストーン	宝箱
㉗ ブラッドストーン	壁	㊲ メレル・ウルの腕輪	墓石
㉘ ブラッドストーン	レフマ	㊳ メレル・ウルの兜	レフマ
㉙ ブラッドストーン	レフマ	㊴ メレル・ウルの剣	壁
㉚ フレイムソード	地面	㊵ 竜王草の実	地面

Map-07a

SCENE 教王の闘技場a

ここが事実上の最終マップといっていいだろう。教王の闘技場を突破すると、残るは探索の最終目的である、聖剣の眠る地での最終決戦が待っている。

●闘技場

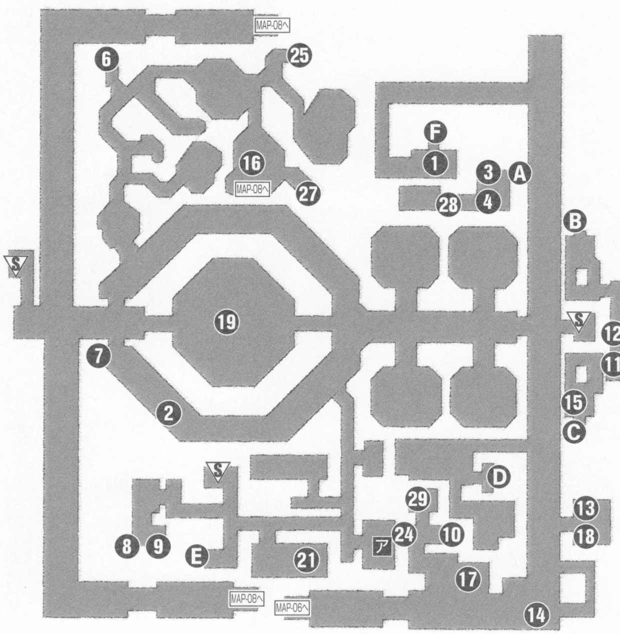
教王が待つ闘技場は、一度中に入ったら4体のモンスターと教王のすべてに勝つまで出てこられない。進む前にセーブしておこう。登場するモンスターは、コパーナイト、ターン、アースエレメンタル、デーモンロード。どれもボス級の実力の持ち主ばかりなので心してかかろう。最後の教王は、それまでの4体と比較して小さいので（もともと人間だし）攻撃が当たりにくいので注意。見事教王を倒すことができると、ダークスレイヤーが手に入る（P.51参照）。

●弓兵に注意

このマップの高台から攻撃してくる弓兵には気をつけよう。矢に毒が塗ってあるので、まともにやりあってしまっては毒消し作業に手間取ってしょうがない。遠方から魔法攻撃をしてすぐに物かげに隠れるといったヒット&アウェイで着実に片づけよう。

●鉄球トラップ

MAP-06に引き続いて二度目の鉄球トラップ。やはりスイッチを切れば解除されるので慌てずに。



凡例　❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

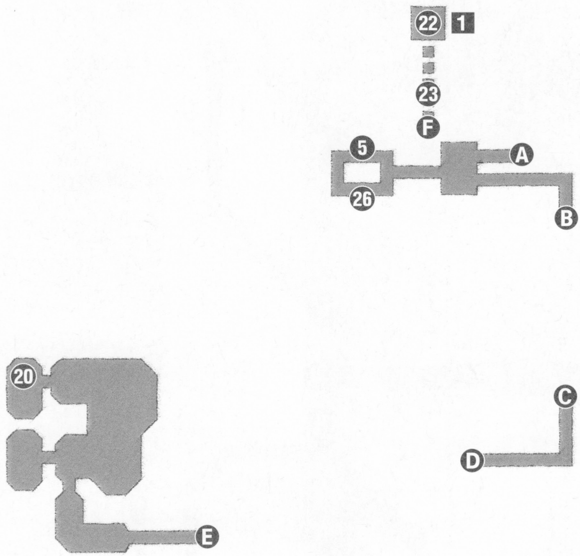
人物　【ア】ミーリア

入手アイテム	入手方法
❶ ヴァーダイト	宝箱（魔導師の鍵）
❷ ヴァーダイト	墓石
❸ エルフの矢	地面
❹ シースの羽	地面
❺ 重魔の針	壁
❻ 重魔の針	地面
❼ 重魔の針	宝箱
❽ 重魔の針	デーモンロード
❾ 重魔の針	デーモンロード
❿ 水晶	樽
⓫ 水晶	樽
⓬ 水晶の瓶	机
⓭ 水晶の瓶	樽
⓮ 水晶の矢	宝箱
⓯ 水晶の矢	宝箱
⓰ スカルシールド	墓石
⓱ 僧兵の鍵	壁
⓲ 僧兵の鍵	机
⓳ ダークスレイヤー	—（入手法は本文参照）
⓴ デーモンハンド	宝箱

Map-07b

SCENE 教王の闘技場b

教王を倒すと、一気に最終決戦に行きたくなるが、グッと抑えて周辺をしっかり探索しよう。研究所などでも貴重なアイテムが手に入るぞ。



凡例				
① アイテム	Ⓐ MAPのつながり	R 回復ポイント	S セーブポイント	1 攻略ポイント

人物

入手アイテム	入手方法
㉑ 光のクリスタル	—
㉒ 1つ目巨人の首輪	地面
㉓ 火のクリスタル	—
㉔ ブラッドストーン	樽
㉕ ムーンストーン	地面
㉖ 森と霧の魔除け	壁
㉗ 雷撃の兜	地面
㉘ 竜王草の実	地面
㉙ 竜王草の実	地面

●1つ目巨人の墓

1 の1つ目巨人の墓へは、溶岩の池を渡っていかないとならない。ここはダッシュで通り抜けることができる。

●ダークスレイヤーの入手法

教王を倒すと出現する最強の剣「ダークスレイヤー」だが、手順を間違えると現れない。まずMAP-06でレオンを助け、ダーククリスタルを入手、その後MAP-04のカレンの家に戻ると、レオンがダーククリスタルをもとにダークスレイヤーを作ってくれることになる。そのあとに闘技場で教王を倒すとレオンの元から奪われたダークスレイヤーが出現するというわけだ。もしここで入手できなかった場合は、もう一度レオンの元を訪れてみよう。

●研究所

マップの南部に広がるのは研究所と呼ばれる施設だ。ここでキングスフィールドⅠでも登場した竜の妖精ミーリア【ア】と再び出会うと、MAP-02、03、04に隠された"最強防具"の封印を解いてもらえる。条件については下記参照。

ONE POINT

"最強防具"。それは、「メレル・ウルの鎧(MAP-02)」、「メレル・ウルの盾(MAP-03)」、「ルイナスグローブ(MAP-04)」の3つだ。これはかつてシースがメレル・ウルに与えた武具なのだ。ダークスレイヤーを手にするとその封印が解かれ、手に入れることができるぞ。メレル・ウルの武具は、武器は強く防具は堅牢といった具合で、いずれも軽快かつ強力なのが特徴。特殊な効果を持つものも多い。兜、剣などメレル・ウルの武具で固めることもできるので、挑戦してみては?

Map-08

SCENE 眠れる者の住処

その奥に盗まれた聖剣「ムーンライトソード」が眠る、真の最終面だ。
このマップに入る前に、くれぐれも装備品の確認は怠りないように。

●出現する敵

このマップに登場する敵は、これまでとはまったく異質なメカモンスター。メラナット島に住む生物を模して作られたものだ。もちろんその強さはこれまでの比ではない。回復アイテムは持てるだけ持って戦いを挑もう。

●最短ルート

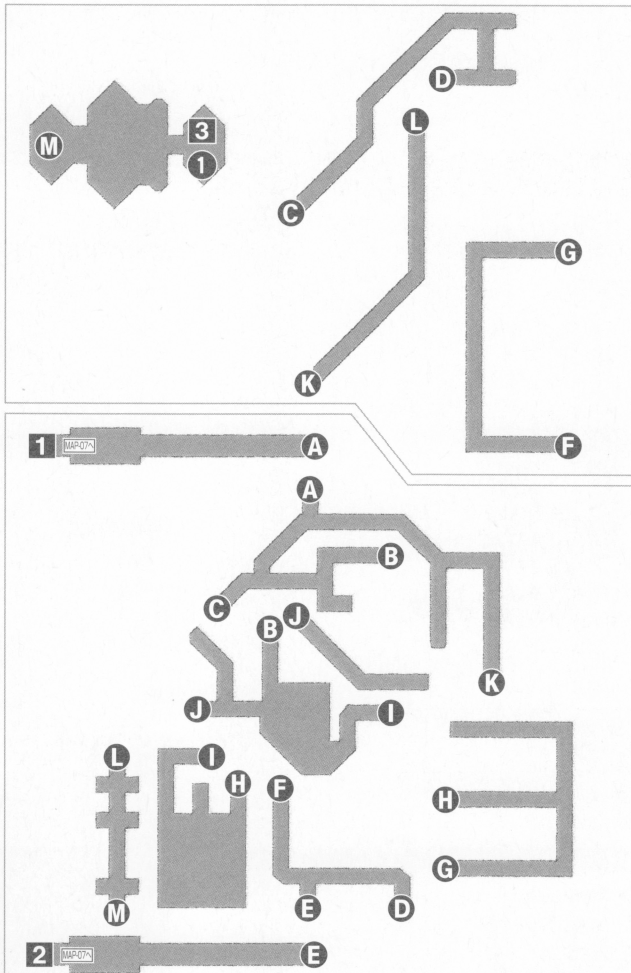
MAP-07からこのマップへ来るには、2つのルートがある。闘技場の奥の通路を北から回ってきた場合1と、南から回ってきた場合だ2。北から入った場合、左へ左へと進めばほとんど一直線に最後の敵が待つ地3へ到達することができる。南から入ると遠回りで、多数出現するメカモンスターを相手に進まなければならない。レベルに不安がある場合は南から入り、最終決戦前の最後のレベルアップをするのもいいだろう。

●最終決戦

聖剣ムーンライトソードを前に、最終決戦となる。もちろん相手は真の敵。簡単には勝たせてはくれないぞ。

ONE POINT..........

ムーンライトソードは最後の敵を倒せば入手できるが、実は倒さずとも奪取することが可能だ。タイミングが合えば敵の身体の上を歩いて乗り越えることができるのだ。ただしゲームクリアできなくなるが……。



凡例　❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法
❶ ムーンライトソード	—		

KING'S FIELD III Pilot Style


こちらがパッケージ。薄手のCDケースに入っている。パッケージビジュアルはⅢと同じだ。

『キングスフィールドⅢ』発売前に、体験版として制作されたのが、この『KING'S FIELD Ⅲ Pilot Style』。ゲーム店店頭やイベントなどで配布された非売品ということもあり、キングスユーザーの中でも実際にプレイしたことがある人は少ないかもしれない。これは単なる体験版というだけでなく、短いとはいえ独立した物語になっている。主人公は『Ⅲ』中で何度もその名を聞くことになる、守備隊長ロドム。つまり年代的には『Ⅲ』の前に位置する、外伝とでもいうべき作品だ。

■Pilot Style～ロドムの物語

「アレフ殿が命を賭して施したこの封印、果たして後どれだけ持つのだろうか……」

元ヴァーダイト国王近衛隊隊長ロドム・ウォードは、晴れることのない空を見上げてつぶやき、思い出していた。国王ジャンが何者かにとりつかれ、友人アレフの手によって城ごと封印されたその時のことをである。

あれからまだ3年しか経っていないのかと思うと彼は信じられなかった。封印されたとはいえジャンの魔力はすさまじく、ヴァーダイトは魔物で溢れ民は次々と隣国に逃げ出していた。

彼は防護壁を城を取り巻くように張り巡らせ、警備隊の隊長として魔物と戦い続けていたのである。日を追って数も種類も増えているかのような魔物との戦いはもう10年以上も過ぎたかのようにさえ思えていた。

やがて交替の時間が訪れ、彼は暫しの休息を求め村に戻った。だが彼を待っていたのは、北方の守備隊が全滅し、やがて現れるはずの王の息子に渡すべくアレフから預かっていたムーンライトソードの柄が奪われてしまったという知らせだった。

あの折れた聖剣は最後の希望の鍵である。その紛失は世界の終わりを告げることである。

彼はアレフの遺言を思い出していた。

「やがてジャンの息子ライルが成長し、国を救うであろう。この折れた剣はそのとき彼に渡さねばならない。もしこれが彼の手に渡ることがなくなれば、この世界を解き放てる者はいなくなってしまう。彼だけが希望の光なのだ。光の魔力を身につけられる者は殆どいないのだから……」

おそらく奪われた聖剣は、現在廃墟と化し魔物の拠点となっているライザ村のダンジョンに持込まれたのであろう。そう思った彼は急いで部下に告げた。

「私は直ちに聖剣の奪還に向かう。後のことは頼んだぞ」

こうしてロドムは単身ライザ村の近辺へ向かったのである。アレフの残した一言を信じて……。

―Pilot Style解説書より―

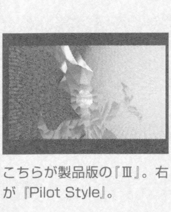
ゲームは、アルフレッド王が封印されてから3年後、『Ⅲ』の7年前のライザ村周辺が舞台だ。

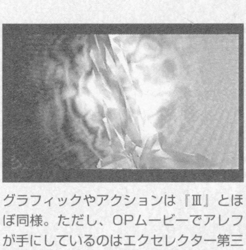
地上マップ、地下マップ、洞窟マップが各1つずつという構成で、システム的には『Ⅲ』の体験版ということで、ほぼ『Ⅲ』に準ずるが、細かな差違もある。その一つが、シリーズ初登場となる"グロウ"という火の魔法が存在すること。これは結局製品版の『Ⅲ』でも登場しなかったので、この『Pilot Style』でのロドムのみが使用できたことになる。この世界には、まだまだ我々の知らない魔法が残されているということだろうか。

ダンジョン内でムーンライトソードを発見すれば、ゲームクリアとなる。ボリューム的には『Ⅲ』のマップ1面分にも満たないが、キングスフィールドの世界を十分楽しませてくれる。登場するNPCは、ソニア・レアティ、エド・ノイマン、ダディン・ビオスの3人。どのキャラものちにレオンが出会う人たちだ(ソニアはこのときからすでに息子の帰りを待っている……)。

さて、ロドムの活躍により、折れた聖剣は取り戻され、4人の魔導師によってアレフの墓の前に厳重に封印されることになる。この事件を解決したロドムは、人々から英雄と呼ばれることになった。

だがこの後、ロドムは部下になんの説明もなく単身ヴァーダイト城へ向かい、姿を消してしまう。『Ⅲ』でも最後まで登場せずに終わり、本当に行方不明になってしまった。


こちらが製品版の『Ⅲ』。右が『Pilot Style』。


グラフィックやアクションは『Ⅲ』とほぼ同様。ただし、OPムービーでアレフが手にしているのはエクセレクター第三形態。製品版ではカプリコーンなのだ。

救済の書・第三章

KING'S FIELD Ⅲ

Verdite Trilogy, Book of Reliever : Chapter 3

✢攻略フローチャート

キングスフィールドⅢは、全25マップとシリーズでも最大のボリュームを誇る。それでいて自由度が高いというシリーズの特色は変わらないので、クリアまでの道のりは非常に長い。以下に比較的無理のない攻略ルートを挙げるので、攻略の参考にしてほしい。

【MAP 01】クイスト	●「ロドムの鍵」を入手する。
【MAP 02】古戦場	●ソニアから「お守り」をもらい、ソニアの息子の呪いを解く。 ●火の魔導師から火属性の魔法を教わる。 ●ソニアから「ヴァーダイトの地図」をもらう。
【MAP 03】守備隊兵舎	●「牢の鍵」を入手。 ●リーパーを倒して「銅の鍵」を入手。
【MAP 04】オーデの森	●ディオスから「オーデの杖」をもらう。 ●オーデから「イシリウスの目」と「精霊の地図」をもらう。
【MAP 05】ラルーゴ	●ジルの家に行く。 ●「吸血草」を取ってきてジルを助け、「風の結晶石」をもらう。 ●他マップに移動後戻ってきて、「銀の鍵」を入手。 ●ブルーノに話しかけ、橋を架けてもらう。
【MAP 06】風の館	●火の属性の魔法か武器を使い、すべての燭台に火をつける。 ●風の魔導師から風属性の魔法を教わる。
【MAP 07】シュドムの洞窟	●土の魔導師から土属性の魔法を教わる。 ●洞窟内のゴーレムをすべて倒し、1つ目巨人の骨に通路を塞いでいた岩をどかしてもらう。 ●「魔導師の鍵」を入手。
【MAP 08】毒の通路	●隠し部屋から「アクエリアンブーツ」を入手。
【MAP 09】ノエル湖	●女性に話しかけ、水の魔導師がいる島に橋を架けるダイアルを回す。 ●「アクエリアンブーツ」を装備して、湖に架かった橋を渡る。 ●水の魔導師から水属性の魔法を教わる。
【MAP 10】盗賊の通路	●この時点ではドワーフの洞窟に向かう。
【MAP 11】ドワーフの洞窟	●鍛冶屋にブロミウスを渡し、武具を作ってもらおう。
【MAP 12】カズンの村	●ロナに「オルラディンの針」をもらう。 ●「オルラディンの針」を用いてグレイン・アスの石化を解き、「イシリウスの翼」をもらう。 ●他マップに移動後戻ってきて、再度グレイン・アスに話しかけ、「剣の技」を教えてもらう（体力と全属性の魔力が50以上必要）。 ●再びロナから「オルラディンの針」をもらう。 ●通路を塞いでいるヘッドイーターの石化を解き、これを倒す。

【MAP 13】 氷の平原

●宿屋跡でミーナと出会い、「ミーナの鍵」をもらう。
●ラルーゴのミーナの店へ行って、宿屋に戻るとミーナがいなくなっている。
●「ミーナのメモ」を見つける。

【MAP 14】 ガラン渓谷

●「ミーナの指輪」を入手する。
●ガランリザードを倒し、「イシリウスの冠」を入手する。

【MAP 01】 クイスト

●レオンに、第三段階まで成長した「エクセレクター」と、入手した3つのイシリウスのアイテムを渡す。
●レオンの家を出て、時間経過で10分経過するか、経験値を1000稼いでから戻ると、「イシリウスの鍵」を入手できる。
●盗賊の通路へ。

【MAP 10】 盗賊の通路

●ハイエルフの遺跡へ。

【MAP 15】 ハイエルフの遺跡

●「イシリウスの鍵」を崖の上の台座にはめ、ゲートを起動する。起動後は鍵は取り外して構わない。
●起動したゲートを乗り継いで、オルラディンの魔方陣のある地点まで進む。
●魔方陣を踏み、オルラディンの迷宮へ。

【MAP 16】 オルラディンの迷宮

●マップ東北部の魔方陣を使って、始まりの地へ移動する。

【MAP 17】 始まりの地

●「妖精の石」を入手する。
●フレアを倒し、溶岩の通路を通過する。
●「魔王の首」を入手する。
●イスに座っていた首のない亡骸に、「魔王の首」を乗せる。
●復活したオルラディンに光の魔力の威力を上げてもらう。
●竜王草の木の話を聞き、「イシリウスの装備」を入手する。
●魔方陣を使い、オルラディンの迷宮に戻る。

【MAP 18】 死の通路

●「聖王の鍵」を入手する。

【MAP 19】 祈りの丘

●教会でルリアンと話をする。
●出現した墓から「回廊の鍵」を入手する。
●アレフの墓で「折れたムーンライトソード」を入手する。
●城の入り口を開ける(折れたムーンライトソードを所持しているか、またはレベル50以上あることが条件)。

【MAP 20】 ヴァーダイト城

●城の泉で「ミーナの指輪」を使い、アレフから「魔法剣の技」を教わる(NPCを殺しておらず、「イシリウスの鍵」を所持していることが条件)。

【MAP 21】 王家墓所1層

●メレル・ウルを倒し、「メレル・ウルの剣」を入手する。
●出現した魔方陣を使ってギーラの寝所へ。

【MAP 22】 ギーラの寝所

●「妖精の石」を使って橋をかけ、ギーラの意識と対峙する。「ムーンライトソード」を入手。

【MAP 23】 城1階

●「回廊の鍵」を求め、城地下へ。または隠し扉から内部へ。

【MAP 24】 城地下

●「回廊の鍵」を入手。
●キーフと会話する。

【MAP 23】 城1階

●「回廊の鍵」を2個使い、内部へ進む。
●死体から「回廊の鍵」を入手。
●ドラゴニュートを倒し、「回廊の鍵」を入手。
●「回廊の鍵」を2個使い、城2階へ。

【MAP 25】 城2階

●アルフレッド王との最終決戦。

KING'S FIELD III

KING'S FIELD III データ

モンスター　武器　アイテム　防具　魔法／魔法剣　ショップ

モンスター

マントラップ

特殊攻撃 ―

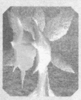


HP	200	EXP	9~11	GOLD	15		
防御力							
切	75	打	55	刺	37	聖	150
炎	45	土	100	風	100	水	200

❶ 名前　同タイプのモンスターでも、状態が変化するものなどは別に表記している（ストゥール／ストゥール（大））など）。
❷ 特殊攻撃　通常攻撃のみのモンスターは "―" で表記。特殊攻撃には大きくわけて状態異常攻撃（毒、闇など）と、魔法攻撃がある。
❸ 写真　モンスターの外観写真。
❹ HP　モンスターのHP。
❺ EXP　モンスターを倒したときに得られる経験値。
❻ GOLD　モンスターを倒したときに得られるGOLD
❼ 防御力　モンスターの各攻撃に対する防御力。切＝剣系の攻撃。打＝棍棒系の攻撃。刺＝矢系の攻撃。聖＝聖魔法。炎＝炎魔法。土＝土魔法。風＝風魔法。水＝水魔法。それぞれ数値が高いほど、その攻撃に対する抵抗力が強いことを示す。

マントラップ

特殊攻撃 ―



HP	200	EXP	9~11	GOLD	15		
防御力							
切	75	打	55	刺	37	聖	150
炎	45	土	100	風	100	水	200

グレイブポット

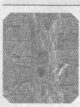
特殊攻撃 毒



HP	300	EXP	28	GOLD	20		
防御力							
切	60	打	150	刺	150	聖	200
炎	50	土	100	風	60	水	200

リーパー

特殊攻撃 ―



HP	450	EXP	45	GOLD	50		
防御力							
切	85	打	65	刺	120	聖	150
炎	80	土	100	風	160	水	200

ストゥール

特殊攻撃 毒



HP	200	EXP	15	GOLD	0		
防御力							
切	47	打	75	刺	95	聖	150
炎	45	土	100	風	60	水	200

パラストゥール

特殊攻撃 麻痺



HP	600	EXP	45	GOLD	0		
防御力							
切	57	打	82	刺	95	聖	150
炎	50	土	100	風	100	水	200

ヘルワーム（大）

特殊攻撃 毒



HP	1500	EXP	87	GOLD	25		
防御力							
切	60	打	80	刺	100	聖	100
炎	40	土	200	風	200	水	150

ヘッドイーター

特殊攻撃 毒



HP	500	EXP	40	GOLD	30		
防御力							
切	100	打	80	刺	40	聖	200
炎	50	土	100	風	60	水	200

グレイブポット（双頭）

特殊攻撃 毒



HP	350	EXP	35	GOLD	25		
防御力							
切	60	打	150	刺	150	聖	200
炎	50	土	100	風	60	水	200

ログストーカー

特殊攻撃 アースボール



HP	700	EXP	72	GOLD	27		
防御力							
切	150	打	160	刺	200	聖	125
炎	80	土	225	風	175	水	200

ストゥール（大）

特殊攻撃 ―



HP	500	EXP	53	GOLD	0		
防御力							
切	47	打	75	刺	95	聖	150
炎	45	土	100	風	60	水	200

ヘルワーム

特殊攻撃 毒



HP	500	EXP	54	GOLD	25		
防御力							
切	60	打	80	刺	100	聖	100
炎	40	土	200	風	200	水	150

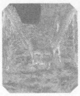
レッドアイ

特殊攻撃 ―



HP	300	EXP	18	GOLD	13		
防御力							
切	105	打	55	刺	60	聖	90
炎	80	土	200	風	200	水	50

ポイゾンレッドアイ



特殊攻撃：毒

HP	300	EXP	68	GOLD	30

防御力

切	110	打	85	刺	60	聖	105
炎	80	土	200	風	200	水	50

マミー



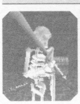
特殊攻撃：スロー

HP	1400	EXP	124	GOLD	75

防御力

切	150	打	150	刺	80	聖	60
炎	60	土	150	風	150	水	150

スカルソルジャー



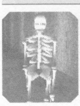
特殊攻撃：—

HP	500	EXP	55	GOLD	25

防御力

切	180	打	50	刺	150	聖	40
炎	50	土	40	風	140	水	160

アンデットボーン



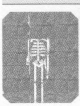
特殊攻撃：ダーク

HP	300	EXP	29	GOLD	0

防御力

切	140	打	30	刺	150	聖	30
炎	40	土	30	風	100	水	120

サイス（大）



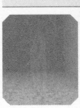
特殊攻撃：ダーク／麻痺

HP	3000	EXP	185	GOLD	30

防御力

切	140	打	50	刺	130	聖	80
炎	40	土	120	風	120	水	90

グレイブシャドー



特殊攻撃：ダーク

HP	200	EXP	10	GOLD	0

防御力

切	50	打	60	刺	10	聖	30
炎	50	土	80	風	80	水	15

ガスト



特殊攻撃：—

HP	1000	EXP	53	GOLD	0

防御力

切	160	打	150	刺	100	聖	40
炎	40	土	140	風	140	水	140

ゴース



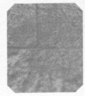
特殊攻撃：ストーン

HP	300	EXP	77	GOLD	0

防御力

切	150	打	150	刺	40	聖	100
炎	200	土	150	風	150	水	200

グリーンスライム



特殊攻撃：解毒

HP	300	EXP	12	GOLD	25

防御力

切	130	打	140	刺	50	聖	100
炎	40	土	80	風	150	水	200

スケルトン



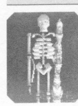
特殊攻撃：—

HP	400	EXP	36	GOLD	20

防御力

切	180	打	40	刺	150	聖	40
炎	50	土	40	風	140	水	160

スカルマスター



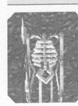
特殊攻撃：スカルソルジャー召喚

HP	600	EXP	228	GOLD	40

防御力

切	250	打	120	刺	200	聖	70
炎	160	土	200	風	200	水	180

サイス



特殊攻撃：ダーク／麻痺

HP	1000	EXP	78	GOLD	30

防御力

切	140	打	50	刺	130	聖	80
炎	40	土	120	風	120	水	90

スカルファイター



特殊攻撃：—

HP	500	EXP	99	GOLD	0

防御力

切	110	打	50	刺	90	聖	60
炎	40	土	200	風	200	水	200

レイス



特殊攻撃：カース

HP	180	EXP	18	GOLD	0

防御力

切	50	打	60	刺	10	聖	30
炎	50	土	80	風	80	水	50

ウォールゴースト



特殊攻撃：毒

HP	500	EXP	70	GOLD	0

防御力

切	50	打	50	刺	50	聖	160
炎	180	土	195	風	155	水	175

グレーン



特殊攻撃：レイ

HP	500	EXP	101	GOLD	0

防御力

切	150	打	150	刺	50	聖	950
炎	950	土	950	風	950	水	950

フェイストラップ

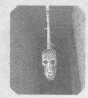


特殊攻撃	矢

HP	500	EXP	108	GOLD	0

防御力							
切	200	打	200	刺	100	聖	300
炎	350	土	350	風	350	水	350

スカルトラップ



特殊攻撃	ダーク

HP	850	EXP	113	GOLD	0

防御力							
切	150	打	150	刺	90	聖	100
炎	200	土	150	風	150	水	150

バイルレント



特殊攻撃	ファイアーストーム

HP	300	EXP	82	GOLD	0

防御力							
切	150	打	150	刺	80	聖	100
炎	200	土	150	風	150	水	200

クレイゴーレム



特殊攻撃	—

HP	500	EXP	73	GOLD	0

防御力							
切	105	打	150	刺	50	聖	90
炎	150	土	90	風	200	水	120

クランネル



特殊攻撃	アイスストーム／レイ

HP	670	EXP	138	GOLD	0

防御力							
切	250	打	190	刺	250	聖	190
炎	290	土	340	風	300	水	300

リビングスタチュー（大）



特殊攻撃	ウィンドカッター

HP	2000	EXP	200	GOLD	0

防御力							
切	140	打	130	刺	100	聖	90
炎	80	土	60	風	80	水	80

ガルダ



特殊攻撃	ダーク／スロー

HP	800	EXP	80	GOLD	40

防御力							
切	200	打	200	刺	100	聖	80
炎	200	土	200	風	200	水	200

ポラリウス

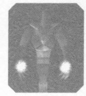


特殊攻撃	ウィンドカッター／アイスストーム

HP	900	EXP	85	GOLD	50

防御力							
切	150	打	150	刺	50	聖	100
炎	70	土	200	風	200	水	200

サラマンダー



特殊攻撃	ファイアーボール

HP	400	EXP	70	GOLD	0

防御力							
切	45	打	45	刺	45	聖	150
炎	200	土	150	風	150	水	150

ケイブル



特殊攻撃	ファイアーボール

HP	200	EXP	45	GOLD	0

防御力							
切	130	打	130	刺	55	聖	100
炎	150	土	100	風	100	水	100

フレア



特殊攻撃	—

HP	500	EXP	120	GOLD	0

防御力							
切	150	打	150	刺	50	聖	950
炎	950	土	950	風	950	水	950

ブロミウスゴーレム



特殊攻撃	ストーン

HP	2400	EXP	257	GOLD	0

防御力							
切	120	打	150	刺	130	聖	90
炎	150	土	500	風	200	水	120

リビングスタチュー



特殊攻撃	ウィンドカッター

HP	1400	EXP	100	GOLD	0

防御力							
切	140	打	130	刺	100	聖	90
炎	80	土	60	風	80	水	80

ルアストーン



特殊攻撃	ストーン

HP	1200	EXP	132	GOLD	0

防御力							
切	160	打	190	刺	105	聖	110
炎	130	土	200	風	160	水	200

クルークデーモン



特殊攻撃	ウィンドカッター

HP	600	EXP	59	GOLD	15

防御力							
切	120	打	90	刺	110	聖	100
炎	200	土	100	風	20	水	150

レイミア



特殊攻撃	ヘイズ

HP	1000	EXP	153	GOLD	0

防御力							
切	210	打	230	刺	210	聖	170
炎	290	土	210	風	330	水	260

アルケメーネ

特殊攻撃：ファイアーボール／ファイアーストーム

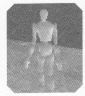


HP	EXP	GOLD
800	161	0

防御力							
切	260	打	240	刺	250	聖	175
炎	380	土	210	風	230	水	240

パペット

特殊攻撃：水晶球



HP	EXP	GOLD
1000	105	100

防御力							
切	170	打	180	刺	165	聖	160
炎	180	土	220	風	280	水	250

ブラッドデーモン（顔）

特殊攻撃：ダーク



HP	EXP	GOLD
1000	135	0

防御力							
切	150	打	150	刺	150	聖	180
炎	160	土	190	風	210	水	195

ブラッドデーモン（手）

特殊攻撃：MP吸収



HP	EXP	GOLD
600	85	0

防御力							
切	45	打	45	刺	80	聖	170
炎	150	土	200	風	160	水	200

デーモンロード

特殊攻撃：アースボール／ライトニングボルト



HP	EXP	GOLD
1600	235	0

防御力							
切	300	打	380	刺	290	聖	230
炎	390	土	580	風	360	水	320

デスナイト

特殊攻撃：—



HP	EXP	GOLD
2400	160	75

防御力							
切	390	打	270	刺	280	聖	130
炎	430	土	350	風	450	水	350

エンペラーガード

特殊攻撃：ダーク／カース／ライトニングボルト



HP	EXP	GOLD
1800	193	0

防御力							
切	240	打	320	刺	230	聖	210
炎	380	土	365	風	390	水	395

ゲートキーパー

特殊攻撃：スロー／アイスストーム

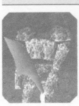


HP	EXP	GOLD
910	88	25

防御力							
切	90	打	150	刺	100	聖	80
炎	150	土	150	風	100	水	100

デスファイター

特殊攻撃：ファイアーボール／ウィンドカッター



HP	EXP	GOLD
1300	137	0

防御力							
切	120	打	80	刺	100	聖	120
炎	150	土	150	風	140	水	130

ガランリザート

特殊攻撃：トルネード／ウィンドカッター



HP	EXP	GOLD
800	112	40

防御力							
切	140	打	120	刺	90	聖	100
炎	200	土	500	風	200	水	250

ガランテス

特殊攻撃：ストーン／アースウェイブ



HP	EXP	GOLD
1000	135	5

防御力							
切	150	打	180	刺	120	聖	105
炎	120	土	500	風	200	水	200

メレル・ウル

特殊攻撃：魔法剣



HP	EXP	GOLD
3000	1800	0

防御力							
切	290	打	250	刺	210	聖	280
炎	440	土	460	風	450	水	470

シェルドラゴン

特殊攻撃：—



HP	EXP	GOLD
300	105	0

防御力							
切	150	打	150	刺	150	聖	150
炎	50	土	150	風	150	水	200

ドラゴマスター

特殊攻撃：光の輪／ライトニングボルト



HP	EXP	GOLD
2300	373	0

防御力							
切	320	打	240	刺	290	聖	270
炎	445	土	460	風	460	水	450

ドラゴニュート

特殊攻撃：ファイアーボール



HP	EXP	GOLD
1650	151	0

防御力							
切	250	打	280	刺	290	聖	230
炎	410	土	405	風	420	水	410

ジャン・アルフレッド・フォレスター

特殊攻撃：魔法剣／水晶球／ライトニングボルト



HP	EXP	GOLD
5000	0	0

防御力							
切	360	打	280	刺	250	聖	435
炎	590	土	590	風	590	水	590

✣武器

名前	攻撃力								装備時の効果
	直接			魔法					
	切	打	刺	光	炎	土	風	水	
エクセレクター(1)	39	32	9	0	0	0	0	0	一定の経験値を得ると(2)に変化※
エクセレクター(2)	83	44	39	0	0	0	0	0	一定の経験値を得ると(3)に変化※
エクセレクター(3)	93	81	76	82	0	0	0	0	※
ロングソード	50	21	11	0	0	0	0	0	
ロングソード=フレイム	50	28	11	0	22	0	0	0	炎属性。風の燭台に火を灯すことが可能
ブロードソード	72	35	18	0	0	0	0	0	
シルヴァリオン	72	35	18	11	0	0	0	0	
レイピア	9	4	71	0	0	0	0	0	
カプリコーン	83	76	38	0	0	0	0	0	※
グランダルブレード	86	21	43	0	0	16	0	0	土属性
アノリウムソード	123	42	38	0	63	0	0	0	炎属性※
バキュラシアソード	93	25	21	0	0	0	0	66	水属性※
ダークスレイヤー	124	108	116	0	42	53	57	40	聖以外の属性※
トリプルファング	128	76	98	63	0	0	0	0	HP&MP回復※
龍牙	135	0	16	0	0	0	64	0	風属性※
メレル・ウルの剣	178	43	22	0	0	0	0	0	※
ムーンライトソード(1)	128	116	124	121	0	0	0	0	聖属性。MP回復※
ムーンライトソード(2)	137	77	93	97	0	0	0	0	聖属性。HP&MP回復※
メイス	0	41	32	0	0	0	0	0	
モーニングスター	0	43	68	0	0	0	0	0	
ヴォルガード	0	43	68	21	0	0	0	0	
ブラッドスター	0	53	78	0	0	0	0	0	魔法使用不可。敵に攻撃が当たるとHP回復
バトルアックス	28	57	0	0	0	0	0	0	
クレセントアックス	41	77	14	0	0	0	0	0	
イビルクレセント	86	91	28	0	0	0	0	0	一定の確率で麻痺状態に陥る
モルグラインアックス	107	42	36	0	0	0	0	0	※
静寂の杖	0	3	0	0	0	0	0	0	水の魔力+20。アンデッド、ゴースト系の敵に無敵
灼熱の杖	0	3	0	0	0	0	0	0	
ラージボウ	0	0	101	0	0	0	0	0	
エルクリスボウ	0	0	138	28	0	0	0	0	聖属性、ホーミング弾を発射。

※……魔法剣

ONE POINT

Ⅲでは魔法剣はグレインとアレフに伝授してもらわないと使えない。修得条件については攻略ページを参照のこと。グレインに教えてもらえるのは「龍牙」、「カプリコーン」、「アノリウムソード」、「バキュラシアソード」、「モルグラインアックス」の5種。アレフに教えてもらえるのは「メレル・ウルの剣」、「エクセレクター」、「トリプルファング」、「ダークスレイヤー」、「ムーンライトソード」の5種。いずれもPOWER、MAGICが最大のときしか使用できない。魔法剣の(A)は剣攻撃ボタン(△)→魔法攻撃ボタン(□)で使用できる。(B)はイベントボタン(◎)→剣攻撃ボタン(△)→魔法攻撃ボタン(□)の順番だ。

✣アイテム

名前	効果
薬草	HP50ポイント回復
毒消し草	毒を回復し、HP15ポイント回復
回復薬	HPを完全回復
竜王草の実	全ての状態異常を回復し、HP&MP完全回復
ブラッドストーン	毒以外の状態異常を回復する
ムーンストーン	MP10ポイント回復
ヴァーダイト	すべての魔力が1ポイント上昇
命の実	体力が3ポイント上昇
知力の実	知力が1ポイント上昇
火の結晶石	火の魔力が3ポイント上昇
土の結晶石	土の魔力が3ポイント上昇
水の結晶石	水の魔力が3ポイント上昇
風の結晶石	風の魔力が3ポイント上昇
光の結晶石	光の魔力が3ポイント上昇
回復の水（青）	HP100ポイント回復
回復の水（金）	全状態異常を回復、HP+200、MP+100
ブロミウス	特殊金属。様々な武器の製作が可能
吸血草	毒の通路でかかる病に効く薬草
オルラディンの針	石化を解く針。一定時間魔力増加の効果も
矢	ラージボウ用の矢
光の矢	エルクリスボウの矢
ヴァーダイトの地図	ヴァーダイト国の地図
精霊の地図	今まで歩いた道が地図に表示される
ミーナのメモ	ミーナが書き残したメモ
レオンのメモ	レオンがライルに向けて残したメモ
真理の鏡	人・魔物・場所を調べる
オーデの杖	森の迷路の切り替えスイッチ
水晶の瓶	回復の水を汲んで持ち歩ける
ソニアのおまもり	ソニアが作ったおまもり。息子の呪いを解く
妖精の石	妖精を捕獲し石化したもの
ミーナの指輪	アレフがミーナにあげた指輪
イシリウスの目	ラルーゴの泉に導いてくれる
イシリウスの翼	カズンの村の泉に導いてくれる
イシリウスの冠	祈りの丘の泉に導いてくれる
イシリウスの鍵	各地の泉へ移動できる
回廊の鍵	ヴァーダイト城内の大扉の鍵
聖王の鍵	王家の宝箱を開けるのに必要
オルラディンの鍵	オルラディンの迷宮内の扉と宝箱用の鍵
銅の鍵	一般に使用されている宝箱用の万能鍵
銀の鍵	商人用の鍵
魔導師の鍵	特殊な念をこめられた宝箱用の鍵
牢の鍵	城の地下牢の鍵
ロドムの鍵	防護壁に付けられている台座の鍵
ドワーフの鍵	ドワーフの洞窟内の扉を開ける鍵
魔王の首	オルラディンの首。始まりの地最後の鍵
ミーナの鍵	エルフの商人ミーナの家の鍵

✢防具

名前	防御力								装備時の効果
	直接			魔法					
	切	打	刺	光	炎	土	風	水	
レザーヘルム	14	4	2	0	0	0	0	0	
アイアンヘルム	12	6	11	0	0	0	0	0	
グレートヘルム	18	12	10	0	0	0	0	0	
ブローミアヘルム	22	19	9	0	0	0	0	0	※1
グランダルクラウン	23	17	14	0	0	0	0	0	体力+20。MP消費量2倍に
ドラゴンヘッド	21	12	10	0	12	0	0	0	25%の確率で通常攻撃完全防御
イシリウスヘルム	32	16	9	35	0	0	0	0	聖魔力+20。遅、闇、呪の回復速い※2
オルラディンフード	9	6	14	15	23	21	26	24	聖以外に耐性。毒耐性。魔法ゲージ回復速い
レザープレート	13	6	4	0	0	0	0	0	
アイアンプレート	15	8	8	0	0	0	0	0	
ハイメタルアーマー	17	11	9	0	0	0	0	0	
ブローミアアーマー	21	18	13	0	0	0	0	0	※1
グランダルメイル	18	31	7	0	0	0	0	0	確率25%で通常攻撃完全防御。MP回復遅い
ファイアメイル	0	0	0	0	59	0	0	0	炎耐性。炎の魔法完全防御
オルラディンメイル	16	12	6	9	11	5	7	8	MP消費量が50%になる
イシリウスアーマー	16	19	25	12	0	25	0	0	土魔力+20。確率25%で通常攻撃完全防御※2
レザーシールド	8	8	4	0	0	0	0	0	
アイアンシールド	10	10	8	0	0	0	0	0	
オルラディンガード(1)	15	10	9	0	0	0	0	0	装備してオルラディンの居室に行くと(2)に
龍神	15	12	14	0	0	3	6	2	
ブローミアシールド	24	16	13	0	0	0	0	0	※1
グランダルシールド	27	26	3	0	0	0	0	0	確率25%で魔法攻撃完全防御、闇に陥る
ハイエルフガード	13	12	8	0	5	7	8	6	
ヘキリシアム	8	9	12	0	0	36	0	0	土耐性。地上でのみMP回復
イシリウスシールド	21	21	17	0	0	16	0	12	水魔力+20、確率25%で魔法攻撃完全防御※2
オルラディンガード(2)	21	19	5	11	15	13	16	18	聖魔力+30、毒耐性。HP減衰
レザーグローブ	8	4	9	0	0	0	0	0	
アイアングローブ	12	11	4	0	0	0	0	0	
雷神	12	15	8	0	0	0	0	0	武器の重さを75%に軽減する
シルバーアーム	13	13	13	0	0	0	0	0	麻痺状態の時間を短縮
ブローミアハンド	18	17	16	0	0	0	0	0	※1
ファイアーナックル	13	11	10	0	18	0	0	0	炎耐性、炎の攻撃力+20
グランダルアーム	19	31	6	0	0	0	0	0	全攻撃力+10、武器の重さ150%に増加
イシリウスグローブ	13	17	22	0	13	0	16	29	炎の魔力+20、武器の重さ75%に軽減※2
アイアンブーツ	2	12	10	0	0	0	0	0	
レッグガーター	8	15	8	0	0	0	0	0	
シルバーブーツ	14	14	15	0	0	0	0	0	毒状態の時間を短縮
ブローミアブーツ	17	16	16	0	0	0	0	0	※1
グランダルブーツ	19	31	6	0	0	0	0	0	ダッシュ不可。毒、麻痺、闇、遅からの回復速い
風神	14	11	13	0	0	0	24	0	攻撃&魔法ゲージの回復が速くなる
アクエリアンブーツ	16	12	16	0	0	0	0	26	水耐性、水の橋を渡れる
イシリウスブーツ	12	20	21	0	29	0	19	0	風の魔力+20、毒、麻痺からの回復速い※2
緑の腕輪	0	0	0	0	0	0	0	0	体力+5
琥珀の腕輪	0	0	0	0	0	0	0	0	HP回復
漆黒の腕輪	0	0	0	0	0	0	0	0	確率50%で魔法攻撃完全防御。聖以外の魔法攻撃+12
ゴールドリング	0	0	0	0	0	0	0	0	麻痺状態の時間を短縮
大地の魔除け	0	0	0	0	0	0	0	0	遅、闇、呪からの回復時間を短縮
煌の羽	0	0	0	0	0	0	0	0	聖の魔力+20、遅、闇、呪からの回復速い
幻の冠	0	0	0	0	0	0	0	0	MP減衰、隠し扉の位置が見える
シルバーリング	1	1	1	0	0	0	0	0	毒状態からの回復が速くなる
風の首飾り	5	0	0	0	0	0	0	0	風の魔力+20
ブラックジュエル	0	5	0	0	0	0	0	0	土の魔力+20
イビルリング	0	0	0	12	6	5	5	3	全魔力+8、体力-30。一定確率で毒状態

✢魔法/魔法剣

名前	属性	修得魔力	消費MP	効果
ライト	光	10	5	一定時間、周囲を照らす
ブレス	光	35	18	HPと状態異常を回復
ライトニングボルト	光	50	18	高電圧の光球を発射
フラッシュ	光	85	24	光エネルギーが敵を追尾
オルラディン	光	115	38	七色に輝く光で闇を浄化
ファイアーボール	火	20	3	火の玉で敵を攻撃
ファイアーウォール	火	35	10	火の壁で敵を包みこむ
ファイアーストーム	火	50	15	超高熱の火球が敵を追尾
フレイム	火	65	28	炎の鳥が敵を焼きつくす
ツェデック	火	80	36	黒炎竜が舞い敵を焼き払う
ウィンドカッター	風	20	3	真空の刃で敵を切り裂く
ミサイルシールド	風	35	8	通常攻撃を軽減
トルネード	風	50	20	竜巻で敵を吹き飛ばす
フリーズ	風	65	26	氷竜の形の冷気で攻撃
ワールウィンド	風	80	34	幻獣から出る真空衝撃波
アースヒール	土	20	8	傷ついた体を癒す
ストーン	土	35	10	硬質の大岩をぶつける
アースウェーブ	土	50	17	衝撃波で敵を攻撃
メテオ	土	65	26	異次元から隕石群を呼ぶ
シュドム	土	80	32	土の衝撃波を放つ双頭竜
ディスポイゾン	水	20	6	水の精霊の力で毒を中和
レジストファイア	水	35	8	邪悪な火に対する耐性UP
ヘイズ	水	50	19	毒霧を敵に吹き付ける
ボーテックス	水	65	27	聖なる水の柱で敵を浄化
リフューズ	水	80	100	聖なる水で結界を張る
エクセレクター(A)	水	—	24	【魔法剣】水晶の弾丸を発射
エクセレクター(B)	水	—	26	【魔法剣】十字の水晶の刃を連射
メレル・ウルの剣(A)	光	—	16	【魔法剣】最大8本の光針を発射
メレル・ウルの剣(B)	—	—	33	【魔法剣】物理攻撃を完全防御
トリプルファング(A)	光	—	18	【魔法剣】三叉の光弾を発射
トリプルファング(B)	光	—	20	【魔法剣】フラッシュを放つ
ムーンライトソード(A)	光	—	28	【魔法剣】光の刃で敵を攻撃
ムーンライトソード(B)	光	—	36	【魔法剣】光の刃が敵を追尾
カプリコーン(A)	光	—	23	【魔法剣】光球を発射する
モルグラインアックス(A)	火	—	26	【魔法剣】高熱の塊を発射する
アノリウムソード(A)	火	—	21	【魔法剣】火炎輪を発射する
バキュラシアソード (A)	風	—	23	【魔法剣】渦巻きを発射する
龍牙(A)	風	—	24	【魔法剣】ウィンドカッターを放つ
ダークスレイヤー(A)	光·水	—	28	【魔法剣】青い光弾を発射
ダークスレイヤー(B)	光·水	—	26	【魔法剣】一条の光が標的を粉砕

魔法剣の(A)、(B)については、P.60のコラム参照

※1 ブローミア装備5点フル装備で通常攻撃完全防御
※2 イリシウス装備5点フル装備で通常攻撃完全防御

✣ショップ一覧

名前	アルマ		ミーナ		ティム		ダディン		エド	
	購入	売却	購入	売却	購入	売却	購入	売却	購入	売却
エクセレクター(1)	8000	—	11300	—	11500	—	11700	—	9500	13800
エクセレクター(2)	12000	—	13500	—	14000	—	13500	—	13000	16500
エクセレクター(3)	23000	—	24300	—	25000	—	25000	—	23000	29500
ロングソード	440	530	420	—	450	—	400	—	0	650
ロングソード=フレイム	3800	—	4300	—	4800	—	4500	—	4000	6300
ブロードソード	2000	2300	1900	2100	1670	—	1500	—	500	2800
シルヴァリオン	3800	—	4350	—	4900	—	5000	—	4800	7000
レイピア	1650	1730	1600	—	1500	—	1500	—	500	2110
龍牙	9800	—	13800	—	14600	—	17800	—	11500	18650
カプリコーン	9800	—	12600	—	14000	—	15800	—	10800	16700
グランダルブレード	9000	—	12000	—	13100	—	14300	—	10500	15500
アノリウムソード	9800	—	12000	—	14080	—	15000	—	11000	16700
バキュラシアソード	8500	—	14000	—	12350	—	13000	—	9500	15400
メレル・ウルの剣	15000	—	20000	—	21500	—	18000	—	19000	25000
ダークスレイヤー	15000	—	29000	—	31000	—	30000	—	26000	36000
トリプルファング	15000	—	24000	—	26300	—	26000	—	23000	31500
ムーンライトソード(1)	16000	—	29000	—	32000	—	30000	—	26000	36000
ムーンライトソード(2)	17000	—	34000	—	35000	—	37000	—	33000	43000
バトルアックス	610	780	580	—	450	—	0	—	0	880
クレセントアックス	1830	—	1900	2650	1620	—	1700	—	1000	3300
イビルクレセント	5700	—	6000	—	6300	—	6500	—	6000	8700
モルグラインアックス	7800	—	8800	—	10000	—	11000	—	9000	13100
メイス	540	670	520	—	450	—	0	—	500	800
ラージボウ	2800	—	3300	3850	3500	—	2800	—	2000	4400
エルクリスボウ	7500	—	15800	—	9000	—	12600	—	9700	16500
モーニングスター	430	—	400	—	300	—	0	—	100	630
ヴォルガード	2950	—	3100	—	3480	—	3300	3650	2700	4300
ブラッドスター	2500	—	3850	—	4770	—	4300	—	2700	5300
静寂の杖	13800	—	8500	—	13600	—	13000	—	12300	17500
灼熱の杖	8700	—	15100	—	13600	—	13000	—	11400	16800
レザーヘルム	180	—	150	—	100	—	0	—	0	350
アイアンヘルム	450	610	400	—	380	—	350	—	0	700
グレートヘルム	2000	—	2250	2630	2300	—	1800	—	1750	2800
オルラディンフード	14000	—	13800	—	17500	—	15000	—	16000	18000
グランダルクラウン	9000	—	14000	—	14000	—	14500	—	14000	16300
ドラゴンヘッド	5800	—	11800	—	6000	—	6750	12000	6300	12900
ブローミアヘルム	12000	—	13850	—	14800	—	13700	—	15000	15500
イシリウスヘルム	19000	—	28000	—	32000	—	30000	—	25000	33000
レザープレート	150	—	130	—	100	—	80	—	0	300
アイアンプレート	880	1210	900	—	750	—	680	—	700	1350
ハイメタルアーマー	3600	—	4000	—	3680	—	3550	—	3800	4300
ファイアメイル	11500	—	17800	—	16000	—	13500	—	12000	2000
オルラディンメイル	15000	—	24800	—	20000	—	21000	—	22000	26600
ブローミアアーマー	15000	—	16000	—	16000	—	15500	—	17000	18000
グランダルメイル	10000	—	18000	—	18000	—	17500	—	17900	208000
イシリウスアーマー	20000	—	33000	—	31500	—	31000	—	30000	35000
レザーシールド	180	270	170	—	150	—	100	—	100	330
アイアンシールド	530	680	540	—	500	—	500	—	300	750
ヘキリシアム	2300	—	2800	—	2000	—	2300	—	2000	3000
ハイエルフガード	4800	7800	6000	—	4500	—	4500	—	5000	7000
龍神	8000	—	7800	—	8500	—	8800	—	8500	13500
オルラディンガード(1)	500	—	1000	—	800	—	2500	—	14000	15000
オルラディンガード(2)	500	—	17000	—	17300	—	16000	—	17000	18000
グランダルシールド	8300	—	14000	—	13800	—	13000	—	13500	15000
ブローミアシールド	11000	—	11400	—	11000	—	10700	—	13000	13300
イシリウスシールド	20000	—	28000	—	30000	—	30000	—	30000	31000
レザーグローブ	210	—	180	—	90	—	0	—	0	350
アイアングローブ	500	—	480	—	450	—	0	—	0	730
シルバーアーム	2400	—	2100	2600	2230	—	2060	—	2000	2950
雷神	7900	—	7600	—	8500	—	8800	—	8500	12800
ファイアーナックル	8100	—	12500	—	11600	—	9000	—	9000	13700
グランダルアーム	7600	—	13000	—	13500	—	14000	—	12000	15500
ブローミアハンド	12000	—	13000	—	13000	—	12500	—	13500	14200

KING'S FIELD III

名前	アルマ		ミーナ		ティム		ダディン		エド	
	購入	売却	購入	売却	購入	売却	購入	売却	購入	売却
イシリウスグローブ	20000	—	29000	—	28000	—	26000	—	28000	30000
アイアンブーツ	530	—	600	—	480	—	0	—	0	750
レッグガーダー	900	1350	1000	—	850	—	0	—	1000	1660
シルバーブーツ	2700	—	2300	2850	2420	—	1800	—	1300	3100
アクエリアンブーツ	4500	—	6800	—	8000	—	6300	—	6000	8300
グランダルブーツ	8200	—	13500	—	13500	—	14000	—	12000	14800
風神	8000	—	8000	—	8900	—	9200	—	9000	15000
ブローミアブーツ	12500	—	13000	—	13000	—	12000	—	14000	15000
イシリウスブーツ	20000	—	29000	—	28000	—	26000	—	28500	30000
緑の腕輪	2150	—	2000	—	3100	—	2000	—	1900	3800
イビルリング	1830	—	2300	—	2850	—	3000	—	3850	4330
シルバーリング	1830	—	2850	4200	2850	—	2300	—	2650	5800
琥珀の腕輪	6000	—	10000	—	13000	—	12000	—	12800	13600
漆黒の腕輪	8000	—	11000	—	12800	—	9500	—	7800	15800
ゴールドリング	4000	—	4000	—	4000	—	4000	—	4000	5000
大地の魔除け	4800	—	3950	—	6650	—	4600	—	3100	7200
風の首飾り	9800	—	12000	—	10000	—	9800	—	10800	12600
ブラックジュエル	10000	—	12000	—	10000	—	9500	—	10000	12300
煌の羽	16800	—	16000	—	15000	—	13000	—	16000	17000
幻の冠	8000	—	8360	—	9400	—	11000	—	12800	13000
ヴァーダイトの地図	2320	—	2500	—	2500	—	1650	—	1280	2800
精霊の地図	8300	—	16000	—	15500	—	4800	—	15000	16000
ミーナのメモ	0	—	0	—	0	—	0	—	0	2000
レオンのメモ	0	—	0	—	0	—	0	—	0	2000
真理の鏡	2800	—	4700	—	5000	—	3000	—	3000	6000
オーデの杖	0	—	0	—	0	—	0	—	0	2000
薬草	18	28	20	25	20	—	20	—	20	60
毒消し草	28	50	30	45	30	—	30	—	30	90
回復薬	130	—	150	200	150	180	170	—	150	350
竜王草の実	1600	—	2100	—	2000	2500	1800	2600	2000	3000
ブラッドストーン	180	280	200	350	230	300	250	—	200	380
ムーンストーン	480	700	500	650	500	600	520	—	480	810
ヴァーダイト	2300	—	2800	—	2800	—	2800	—	2800	6000
命の実	1800	—	2000	—	2000	—	1800	—	1750	4800
知力の実	2000	—	2500	—	3300	—	1000	—	2800	8500
火の結晶石	500	—	1800	—	1800	—	1500	—	1400	2500
土の結晶石	500	—	1800	—	1800	—	1500	—	1400	2500
水の結晶石	500	—	1800	—	1800	—	1500	—	1400	2500
風の結晶石	500	—	1800	—	1800	—	1500	—	1400	2500
光の結晶石	500	—	2000	—	1800	—	1500	—	1400	3000
水晶の瓶	1650	—	2800	—	2650	—	3110	—	2500	6500
水晶の瓶（青）	1650	—	2800	—	3650	—	3800	—	2500	6500
水晶の瓶（金）	1650	—	2800	—	5300	—	4300	—	2500	6500
ソニアのおまもり	0	—	0	—	0	—	0	—	0	800
ブロミウス	1500	—	15000	—	7200	—	16000	—	14000	23000
ムーンライトソード（破損）	20000	—	21000	—	20000	—	16000	—	18000	22000
妖精の石	10	—	50	—	3000	—	0	—	4800	5500
吸血草	0	—	2500	—	1800	—	0	—	1500	2800
オルラディンの針	320	—	880	—	2950	—	500	—	2800	4200
ミーナの指輪	1500	—	1600	—	1000	—	1000	—	800	1800
イシリウスの目	20000	—	28000	—	25000	—	18000	—	28000	30000
イシリウスの翼	20000	—	28000	—	25000	—	18000	—	28000	30000
イシリウスの冠	20000	—	28000	—	25000	—	18000	—	28000	30000
イシリウスの鍵	50000	—	58000	—	50000	—	48000	—	58000	60000
回廊の鍵	3000	—	5000	—	3000	—	3000	—	8000	10000
聖王の鍵	3000	—	28000	—	3000	—	3000	—	25000	30000
オルラディンの鍵	280	—	350	—	700	—	2200	3800	500	3300
銅の鍵	5000	—	7000	—	4000	—	4000	—	3500	8500
銀の鍵	8000	—	12000	—	7800	—	7000	—	9500	13500
魔導師の鍵	13000	—	15000	—	18000	—	14500	—	16300	22000
牢の鍵	0	—	0	—	0	—	0	—	0	1000
ロドムの鍵	500	—	300	—	300	—	0	—	600	1500
ドワーフの鍵	0	—	0	—	0	—	2000	—	10	3000
魔王の首	5000	—	9500	—	9000	—	7000	—	8000	10000
ミーナの鍵	0	—	0	—	0	—	0	—	10	3000
矢	70	—	80	100	60	—	80	—	70	120
光の矢	400	—	400	—	400	—	450	500	350	600

Map-01

SCENE クイスト

物語の始まりだ。運命の子、ライルはこのクイストから果てのない探索の徒に旅立つ。このマップで開けられない扉などは、火の魔法を覚えてからならOKだ。

●エクセレクター

レオンから「エクセレクター」を受け取り、話を聞こう。家 1 を出て北へ向かうとセーブポイントがある。ここをしばらくの間、拠点と定め、レベルアップ作業を行おう。このマップ内を探索すれば、序盤で必要になる装備は一通り揃えることができる。

●ロドムの鍵

川辺に出没するマントラップを倒すと⓱「ロドムの鍵」が手に入る。次のMAP-02古戦場に行くときに必要になるので入手しておこう。⓲の箱にもロドムの鍵があるのでこれも取っておこう。

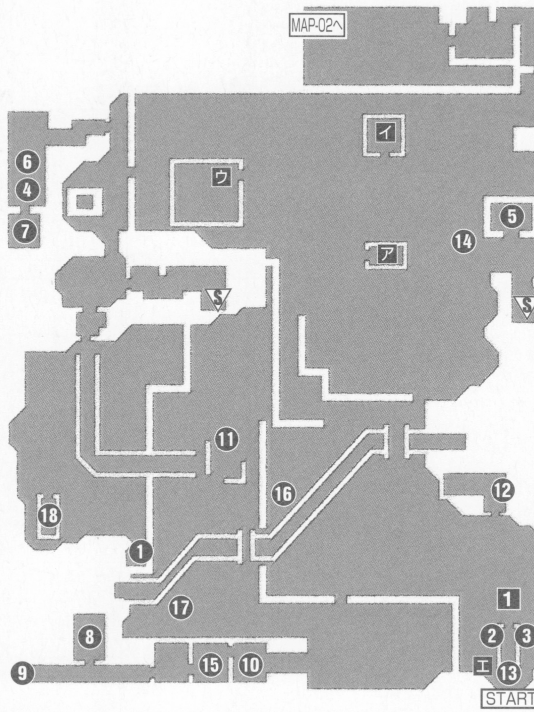
●トリプルファング

❽の宝箱は「聖王の鍵」がないと開けることはできない。中には伝説の光の剣「トリプルファング」が眠っている。後に「聖王の鍵」を入手したら戻ってこよう。

●シルヴァリオン

❺の宝箱は、ロドムの像にある星を一撃で破壊すると封印が解け、「シルヴァリオン」を入手できる。レベルが上がったら試してみよう。

KING'S FIELD III



凡例: ❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

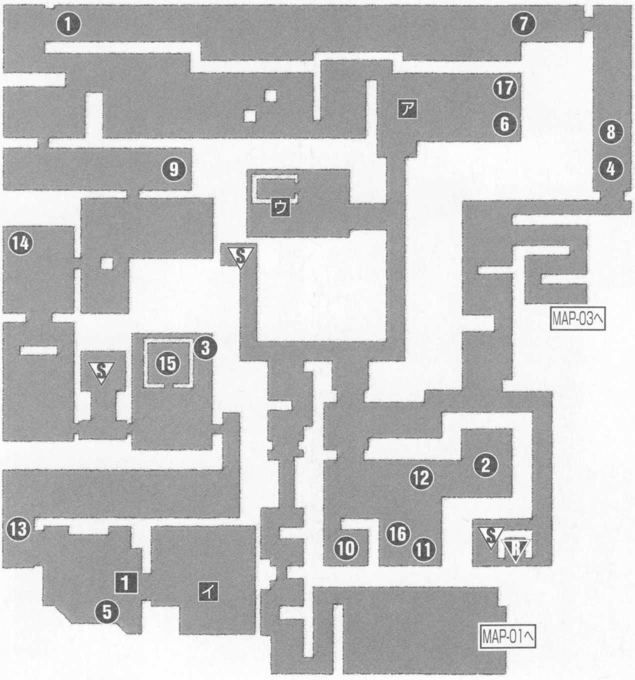
人物: 【ア】アルマ・ルナンド　【イ】オルコ・スタイン　【ウ】ナパ・リッシュボーン　【エ】レオン・ショア

入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法
❶ アイアンブーツ	毒の箱	⓫ 竜王草の実	ストゥール
❷ イシリウスの鍵	―（イシリウスの「冠」「目」「翼」を入手後）	⓬ 竜王草の実	地面
❸ エクセレクター	―	⓭ レオンのメモ	地面
❹ 回復薬	宝箱	⓮ レザーグローブ	マントラップ
❺ シルヴァリオン	宝箱（封印）	⓯ レザーシールド	宝箱
❻ 真理の鏡	宝箱（封印）	⓰ レザーヘルム	地面
❼ 水晶の瓶	宝箱（封印）	⓱ ロドムの鍵	マントラップ
❽ トリプルファング	宝箱（聖王の鍵）	⓲ ロドムの鍵	箱
❾ ハイエルフガード	宝箱（銀の鍵）		
❿ ムーンストーン	宝箱		

Map-02

SCENE 古戦場

かつて激しい戦いがあった。ロドム率いる一軍が、魔物たちと死力を尽くして戦ったのだ。今は骸だけが散らばる大地の奥で火の魔術師がライルを待っている。



凡例	❶ アイテム	Ⓐ MAPのつながり	R 回復ポイント	S セーブポイント	1 攻略ポイント

人物	【ア】エド・ノイマン	【イ】エルランド・バスケス	【ウ】ソニア・レアティ

●防護壁

迷路を構成している防護壁は、扉を通るためにロドムの鍵が必要になる。したがって、可能な限りロドムの鍵を収集しよう。

●ソニアのお守り

【ウ】のソニアの家に行って話すと、息子に渡して欲しいと「ソニアのお守り」を預けられる。1 にソニアの息子がいるのだが、ここでお守りを使い、再びソニアの家に戻ると「ヴァーダイトの地図」をもらえる。

●火の魔術師

【イ】にはかつてアレフとともにジャンを封印した4人の魔術師の一人、エルランドがいる。ここで火の魔法「ファイアーボール」を教えてもらえる。

●MAP-01の封印解除

エルランドに火の魔法を教えてもらったのちに【ア】にいるエドに話しかけると、MAP-01で開かなかった、宿屋の裏にある扉の鍵を開けてもらえる。また、MAP-01の❻と❼の宝箱の封印が解ける。

入手アイテム	入手方法
❶ **アイアングローブ**	死体
❷ **アイアンプレート**	地面
❸ **回復薬**	地面
❹ **水晶の瓶**	リーパー
❺ **ブラッドストーン**	死体
❻ **ムーンストーン**	墓石
❼ **ムーンストーン**	リーパー
❽ **ムーンストーン**	リーパー
❾ **モーニングスター**	死体
❿ **矢**	地面

入手アイテム	入手方法
⓫ **矢**	地面
⓬ **矢**	地面
⓭ **レザーシールド**	地面
⓮ **ロドムの鍵**	死体
⓯ **ロドムの鍵**	机
⓰ **ロングソード**	地面
⓱ **ロングソード=フレイム**	地中

Map-03

SCENE 守備隊兵舎

守備隊の兵舎は、今では絶望の吐息だけが支配する場所となっていた。ここでは、この先に進むにあたって必要な、より頼りになる装備を収集しよう。

●牢の鍵

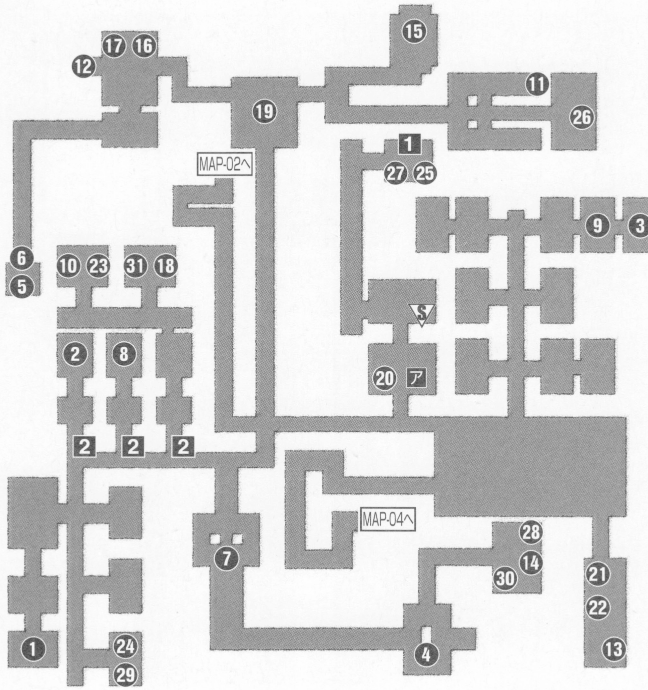
ドリーがいる隊長室をぬけて先に進むと、1で牢の鍵を発見できる。牢の鍵は守備隊兵舎探索に必要なので入手しておこう。守備隊の兵舎ということもあり、ヴァーダイト国軍の正式装備が手に入る。兵舎中をくまなく回ってかき集めよう。ときには死体を調べる必要もあるが……。

●扉のしかけ

②、⑧を入手するためには、まず㉔の「ラージボウ」と、⑳などの「矢」を入手する。2の位置から「矢」を放ち、的に命中すると扉が開いて取れるようになる。

●装備一式

手に入る装備は、「アイアンヘルム」「アイアンシールド」「ラージボウ」「ロングソード」「バトルアックス」「ブロードソード」「レイピア」「カプリコーン」だ。ボウは矢がないと使えないので、これも忘れずに集めておこう。⑥のカプリコーンのある部屋まではロドムの鍵が5つ必要になるが、ここに至るまでに、鍵穴にはめたままの鍵があったら取りに戻ろう。



凡例：① アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

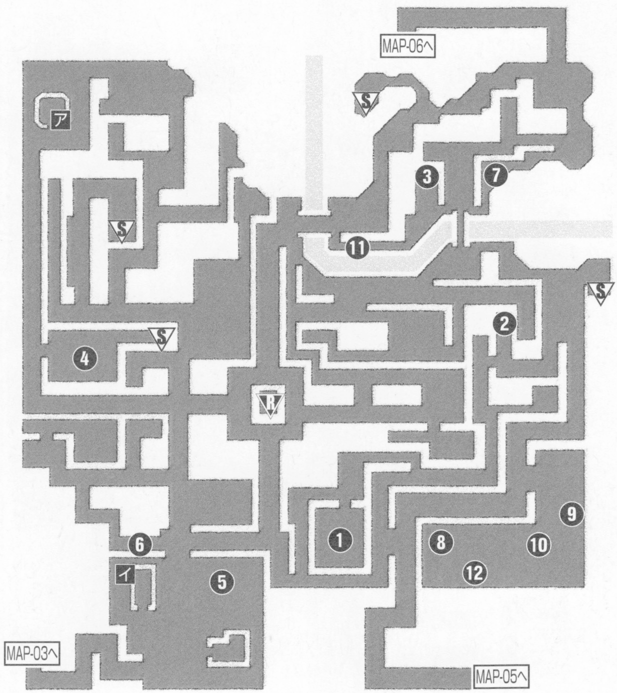
人物：【ア】ドリー・スレット

入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法
① アイアンシールド	地面	⑫ 火の結晶石	宝箱	㉓ 矢	宝箱
② アイアンヘルム	宝箱	⑬ ブラッドストーン	樽	㉔ ラージボウ	地面
③ ヴァーダイト	宝箱（魔導師の鍵）	⑭ ブラッドストーン	宝箱（銅の鍵）	㉕ 竜王草の実	宝箱（銀の鍵）
④ 回復薬	宝箱（銅の鍵）	⑮ ブラッドストーン	墓石	㉖ レイピア	壁
⑤ 風の結晶石	宝箱（魔導師の鍵）	⑯ ブラッドストーン	宝箱（銅の鍵）	㉗ 牢の鍵	地面
⑥ カプリコーン	地面	⑰ ブラッドストーン	宝箱（銅の鍵）	㉘ ロドムの鍵	宝箱（銅の鍵）
⑦ 銅の鍵	リーパー	⑱ ブロードソード	宝箱	㉙ ロドムの鍵	死体
⑧ バトルアックス	宝箱	⑲ ムーンストーン	墓石	㉚ ロングソード	地面
⑨ 光の矢	宝箱	⑳ 矢	道具箱	㉛ ロングソード	宝箱
⑩ 光の矢	宝箱	㉑ 矢	地面		
⑪ 光の矢	宝箱	㉒ 矢	地面		

Map-04

SCENE オーデの森

かつては数多くのエルフが平和に暮らしていた森だったが、魔物のおかげですっかり荒れ果ててしまっている。ここはまるで迷路のようになっているマップだ。



凡例	❶ アイテム	Ⓐ MAPのつながり	R 回復ポイント	S セーブポイント	1 攻略ポイント

人物	【ア】オーデ	【イ】ディエス・パテール

●オーデの杖

森に入ってすぐ【イ】に、詩人のディエスがいる。「イシリウスの目」をオーデの妖精に「オーデの杖」と交換させられてしまい、困っているという。彼から「オーデの杖」を預かり、森の長である老エルフ、オーデのもとに向かおう。

●迷いの木

オーデ【ア】のもとへは、迷路のようになっている森の中を進まなくてはならない。しかも、迷いの木が進路を邪魔して思うように進めない。壁のスイッチでオーデの杖を使うと迷いの木が移動して通れるようになる。オーデに会った後は迷いの木はすべて消える。

●オーデ

無事オーデの元にたどりつくと、「イシリウスの目」と「精霊の地図」をもらえる。精霊の地図はオートマッピング機能付きの地図で大変便利だ。そのほか、この森の中には「知力の実」や「ヘキリシアム」、「ハイメタルアーマー」「緑の腕輪」など重要なアイテムが目白押しだ。次のマップに行く前に、しっかり収集しよう。

入手アイテム	入手方法
❶ 風の結晶石	宝箱（魔導師の鍵）
❷ 知力の実	樽
❸ ハイメタルアーマー	地面
❹ 光の結晶石	宝箱
❺ 光の矢	地面
❻ ブラッドストーン	宝箱
❼ ヘキリシアム	宝箱
❽ 緑の腕輪	宝箱
❾ 矢	地面
❿ 矢	地面
⓫ 竜王草の実	宝箱（銀の鍵）
⓬ ロドムの鍵	地面

ONE POINT

このMAPで手に入る「知力の実」は、知力のステータスをアップできる唯一のアイテムだ。知力のステータスがアップすると、装備メニューでアイテムを確認するときに効果説明が表示されるものが増える。知力は3段階あり、当初は表示されないアイテムも知力がアップすると表示されるようになる。アイテムはMAP-05 ラルーゴのニアに鑑定してもらうこともできる。

Map-05

SCENE ラルーゴ

ここはアルフレッド王の生まれた地。だが、幾多の命を奪った王を憎む人々は、王家の血そのものまでも怨嗟の対象としていたのである……。

●ジルの病気

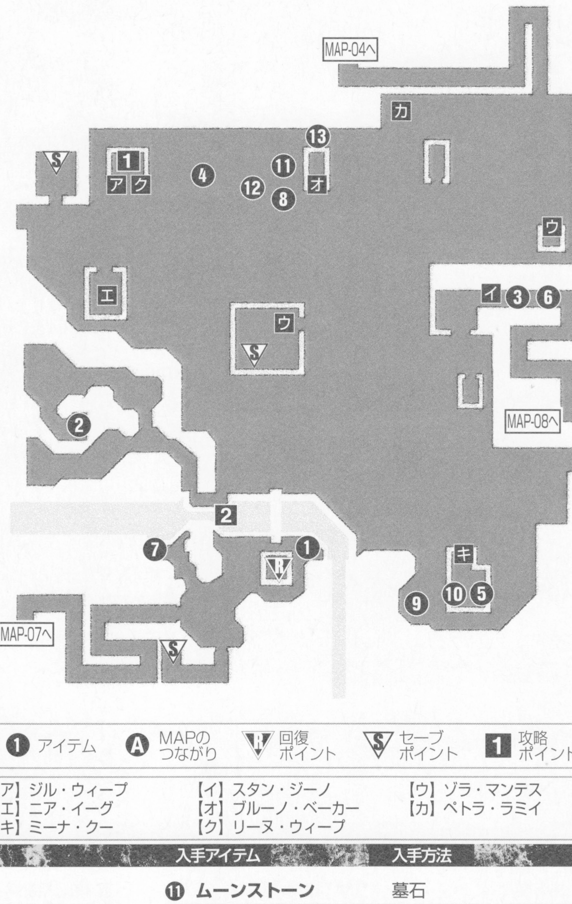
1 で、ジルという少年が病気に苦しんでいる。救うには❷に生えている「吸血草」が必要だ。魔物も多く、簡単にはいかないが、なんとかして持ってこよう。吸血草を使ってジルの病気を治すと、「風の結晶石」をもらえる。これでMAP-06風の館に入れるようになる。また村人の対応が変化し、いろいろと話をしてくれるようになるので、話しかけてみよう。

●ブルーノの橋

ブルーノ【オ】からシュドムの洞窟についての話を聞けたら、一度別のマップに行って戻ってくると 2 に橋がかかり、MAP-07シュドムの洞窟に行けるようになる。

●ミーナ

【キ】エルフの商人。ヴァーダイト全域をまわって行商もしており、城に出入りしていた時期があったという。そのためジャンやアレフとも面識がある。ミーナの店では対毒効果を持つシルバー系の防具を売っているので、多少値は張るが、無理してでも買っておいて損はないぞ。



凡例：❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物：
【ア】ジル・ウィープ　【イ】スタン・ジーノ　【ウ】ゾラ・マンテス
【エ】ニア・イーグ　【オ】ブルーノ・ベーカー　【カ】ペトラ・ラミイ
【キ】ミーナ・クー　【ク】リーヌ・ウィープ

入手アイテム	入手方法
❶ 風の結晶石	地面
❷ 吸血草	地面
❸ 銀の鍵	壁
❹ 水晶の瓶	地中
❺ 静寂の杖	地面
❻ 知力の実	樽
❼ 火の結晶石	宝箱（魔導師の鍵）
❽ ブラッドストーン	地中
❾ ブラッドストーン	宝箱（銅の鍵）
❿ 緑の腕輪	宝箱（魔導師の鍵）
⓫ ムーンストーン	墓石
⓬ ムーンストーン	地中
⓭ ロドムの鍵	地中

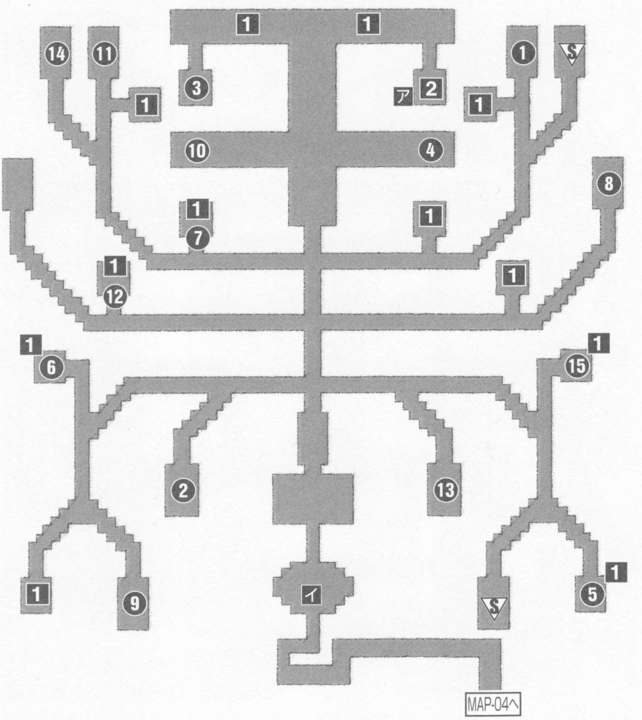
ONE POINT

❸の「銀の鍵」を取りに行こうとすると、古物商のスタン・ジーノが邪魔をして通してくれない。彼がいるうちはどうしようもないので、まずはブルーノに橋をかけてもらおう。その後はスタン・ジーノが動いているので、「銀の鍵」を探しに行くことができるぞ。

Map-06

SCENE 風の館

Ⅱでもその城跡が登場した風の王ハーバインが、火の魔導師ツェデックとともに残した館。風の魔法を持たない者は立ち入ることすらできない。



凡例　❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物　【ア】ベルニーニ・ルトナ　【イ】ルディ・クラック

●ツェデックの燭台

館の中は真っ暗に近いが、1にある12個の燭台すべてに火を灯せば明るくなる。もちろん火の属性の魔法（または火の属性の武器）を使おう。全部灯すと館内が明るくなり、それまで開かなかった宝箱の封印もとける。

●風の魔導師

2では、風の魔導師ベルニーニが待っている。ここで風の魔法を教わろう。風属性の魔法は攻撃に有効なものなので、即戦力になるぞ。また、館内では風の属性がアップしているので、通常よりも風の魔法の効果が大きい。練習を兼ねて使ってみよう。

●風神

❻にある宝箱の中には、「風神」が入っている。これを装備すると、ダッシュしたあとのPOWERゲージ回復が早くなるというもの。大変便利なので忘れずに取っておこう。また❸では「風の首飾り」が手に入る。これはその名の通り、装備している間は風の魔力が大幅にアップするというものだ。

入手アイテム	入手方法
❶ ヴァーダイト	宝箱（封印）
❷ ヴァーダイト	宝箱（封印）
❸ 風の首飾り	宝箱（封印）
❹ 風の結晶石	宝箱（封印）
❺ 風の結晶石	宝箱（封印）
❻ 風神	宝箱（封印）
❼ ブラッドストーン	宝箱（封印）
❽ ブラッドストーン	宝箱（封印）
❾ ブラッドストーン	宝箱（封印）
❿ ムーンストーン	宝箱（封印）

入手アイテム	入手方法
⓫ ムーンストーン	宝箱（封印）
⓬ ムーンストーン	宝箱（封印）
⓭ ムーンストーン	宝箱（封印）
⓮ 竜王草の実	宝箱（封印）
⓯ 竜王草の実	宝箱（封印）

ONE POINT

ツェデックは男性か女性か？　実はこの辺りのことは作品中でハッキリと描かれていない。だからかどうか、キングスファン（の一部）では女性であるというのが定説（笑）。確かにいろいろ想像できて楽しい。

Map-07

SCENE シュドムの洞窟

足場が狭く頼りないうえに、ゴーレムが大量に登場するシビアなマップだ。ここにはかつて無限に増殖するゴーレムと戦い、力尽きた巨人の亡骸が眠っている。

●土の魔導師

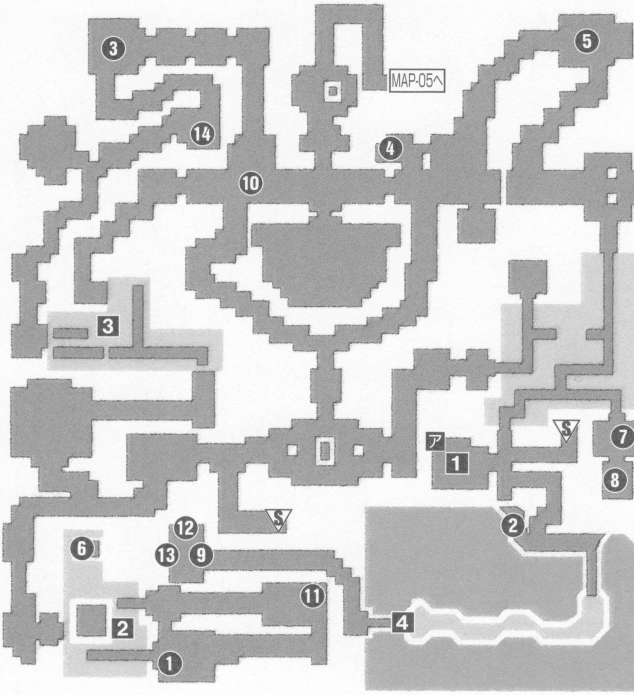
1の魔法陣に入ると、土の魔導師ドーブルに会える。彼に土属性の魔法を教わると、アースヒールが使えるようになるぞ。

●ダッシュを使う

2など、道が途切れて先に進めない箇所がある。こういうときは、ダッシュを試してみよう。走り抜けられることがあるぞ。また飛び降りることが必要なところ3もある。ただし、失敗して死にやすいので、念のため試す前にセーブをしておこう。

●巨人の骨

シュドムの洞窟内のゴーレムをすべて倒すと、4の1つ目巨人の骨が通路を塞いでいた岩をどかしてくれる。その先には「魔導師の鍵」があるので忘れずに取っておこう。緑色の宝箱はこれで開けることができるので、これまで訪れたマップで緑色の宝箱があったら戻って開けてみよう。



凡例	① アイテム	Ⓐ MAPのつながり	R 回復ポイント	S セーブポイント	1 攻略ポイント

人物	【ア】ドーブル・スナイプス

入手アイテム	入手方法
❶ ヴァーダイト	宝箱
❷ ヴァーダイト	宝箱（魔導師の鍵）
❸ 回復薬	宝箱（銅の鍵）
❹ クレセントアックス	地面
❺ 大地の魔除け	クレイゴーレム
❻ 土の結晶石	宝箱
❼ 土の結晶石	宝箱（魔導師の鍵）
❽ ファイアーナックル	宝箱（魔導師の鍵）
❾ ブラックジュエル	地霊塚
❿ ブラッドストーン	死体

入手アイテム	入手方法
⓫ ブロミウス	ブロミウスゴーレム
⓬ ブロミウス	地面
⓭ 魔導師の鍵	骨
⓮ 竜王草の実	地面

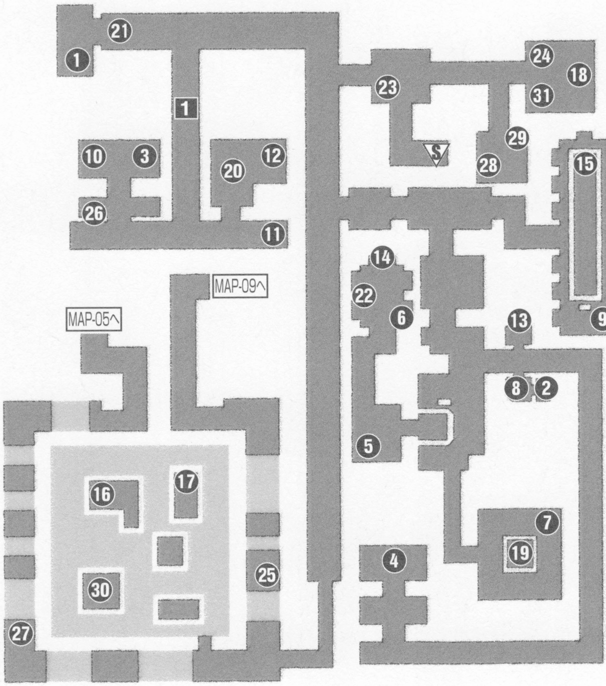
ONE POINT

シュドムはオルラディンのもとで修行を積んだ魔導師だ。その魔力はツェデックをも凌いでいたとも言われる。研究に没頭するタイプだったようで、その結果がこの地を追われることになるとは、少々可哀想な人なのかも。

Map-08

SCENE 毒の通路

数千年前に築かれたという地下通路だが、現在では禍々しい毒に満たされた死の通路になっている。対毒装備を持っていなければ先に進むことすらかなわないぞ。



凡例	① アイテム	Ⓐ MAPのつながり	R 回復ポイント	S セーブポイント	1 攻略ポイント
人物					

●シルバーリング

通路をふさぐ毒の川は、触れれば即毒に冒され、HPが見る間に減っていってしまう。回復アイテムがいくらあっても足りないので、ミーナの店（MAP-05）でシルバー装備を揃えてから来た方がいいだろう。ちなみに、「シルバーリング」は2つ装備すると毒の効果を100パーセントカットできるぞ。

●アクエリアンブーツ

①で「アクエリアンブーツ」が手に入る。これはMAP-09ノエル湖で必要になる装備だ。本作中でも珍しい、"持っていないと絶対にクリアできない"アイテムなので必ず取りに行くこと。部屋は隠し部屋になっているので通路の壁をよく調べよう。

●宝物庫

1の先にある宝物庫には、さまざまな重要アイテムが眠っているのだが、「オルラディンの鍵」がないと宝箱を開けることができないので、鍵を入手したら再び訪れよう。「オルラディンの鍵」は使うごとに消費してしまうので大量に必要になる。

入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法
① アクエリアンブーツ	宝箱	⑫ オルラディンの鍵	地面	㉓ ブラッドストーン	宝箱
② 命の実	宝箱（オルラディンの鍵）	⑬ オルラディンの鍵(2個)	地面	㉔ ブラッドストーン	宝箱（銀の鍵）
③ 命の実	宝箱（オルラディンの鍵）	⑭ オルラディンの針	宝箱（オルラディンの鍵）	㉕ ブロードソード	壁
④ オルラディンガード	宝箱（オルラディンの鍵）	⑮ オルラディンメイル	地面	㉖ 水の結晶石	レイミア
⑤ オルラディンの鍵	骨	⑯ 回復薬	地面	㉗ モーニングスター	壁
⑥ オルラディンの鍵	地面	⑰ シルバーリング	骨	㉘ 雷神	宝箱（銀の鍵）
⑦ オルラディンの鍵	骨	⑱ 水晶の瓶	宝箱（銀の鍵）	㉙ 牢の鍵	樽
⑧ オルラディンの鍵	地面	⑲ 光の結晶石	宝箱（オルラディンの鍵）	㉚ ロドムの鍵	地面
⑨ オルラディンの鍵	地面	⑳ 光の結晶石	宝箱（オルラディンの鍵）	㉛ ロドムの鍵	宝箱（銀の鍵）
⑩ オルラディンの鍵	宝箱（オルラディンの鍵）	㉑ 火の結晶石	アルケメーネ		
⑪ オルラディンの鍵	骨	㉒ 火の結晶石	地面		

Map-09

SCENE ノエル湖

ライルの母にして王妃の名を持つ湖。湖に点在する小島を渡っていかないと移動できないが、肝心の橋は壊されてしまっている。ここには水の魔導師がいる。

●水の橋

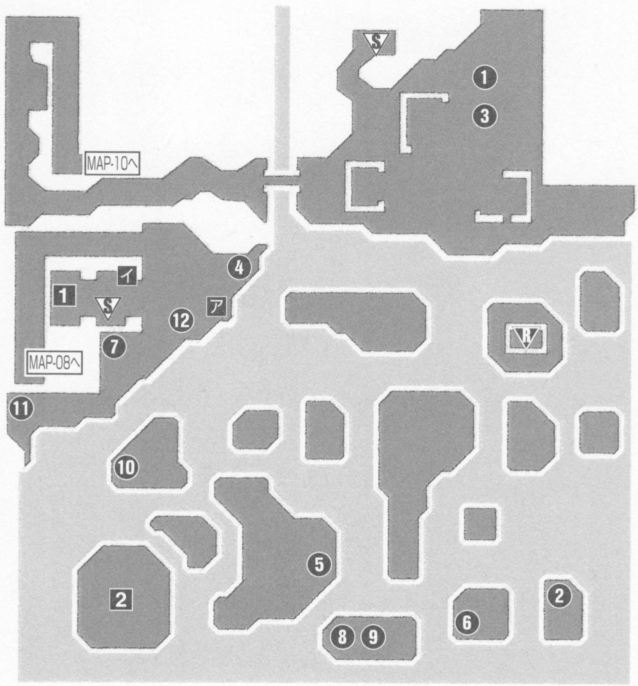
小島を結ぶ橋を操作するダイヤルが1にある。これを使って水の橋をかけることができるが、その部屋には謎の女性【イ】に薬草などを渡さないと入れない。最初は薬草だが、2度目以降は毒消し草、ブラッドストーン、ムーンストーン……と段々渡すものの値段が上がっていく。目的地は2の水の魔導師のいる島なので、1回目でここに橋をかけてしまおう。

●謎の女性を……

ところで、いくらアイテムを渡すのがシャクに障るからといって、この女性を殺したりしないように。あとで自分が泣きを見るぞ。

●水の魔導師

2の島に渡り、魔方陣に入ると水の魔導師に出会うことができる。水の魔法を教えてもらおう。以降は謎の女性も姿を消しており、水の橋を自由に架けることができるので、湖中を回ってアイテムを集めよう。❽のログストーカーを倒すと「水の結晶石」が手に入る。これで水の魔力をさらにパワーアップできるぞ。



凡例　❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物　【ア】ティム・レイファス　【イ】メルタ・ラモンドル

入手アイテム	入手方法
❶ 命の実	墓石
❷ ヴォルガード	宝箱（魔導師の鍵）
❸ ゴールドリング	ログストーカーの五作と会話をする
❹ 光の矢	地面
❺ 光の矢	地面
❻ 光の矢	地面
❼ 魔導師の鍵	地中
❽ 水の結晶石	宝箱（魔導師の鍵）
❾ 水の結晶石	ログストーカー
❿ 水の結晶石	宝箱（魔導師の鍵）
⓫ ムーンストーン	宝箱
⓬ 矢	地中

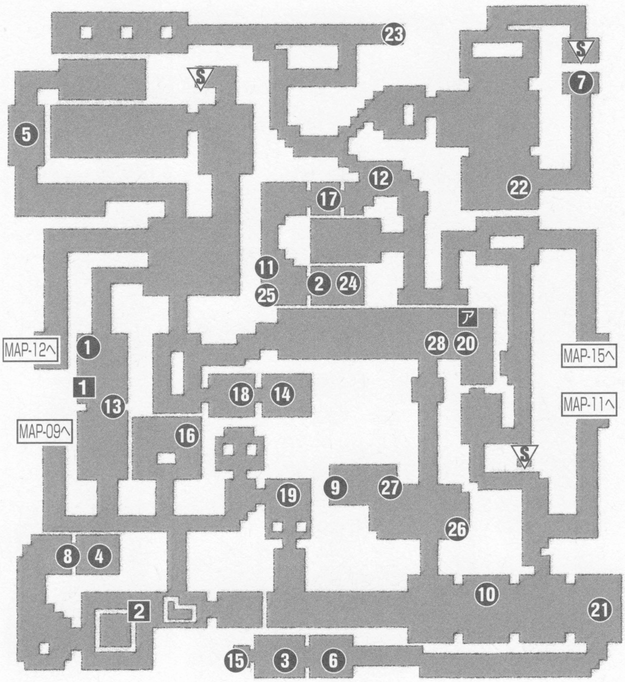
ONE POINT

湖に橋がかかると言っても、それは水の橋。「アクエリアンブーツ」を装備しないと橋を渡ることはできないので注意。MAP-08 毒の通路で入手できるので、もしまだだったら戻って取ってこよう。ログストーカーの“五作”については、P.29のコラムを参照のこと。

Map-10

SCENE 盗賊の通路

ヴァーダイトの名のある魔導師や商人たちが自らの財産をここに隠した。このマップからは4箇所への通路がのびており、中継点としても重要なマップだ。



凡例　❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物　【ア】ショーン・アレン

●隠された財宝

財宝を隠す目的で作ったはいいが、無計画に作った罠のために自分たちですら入れなくなって、いつしか盗賊しか踏み込めなくなった…という、この通路の成り立ちを考えればさもありなん、といったところだろうか。もちろん、そういったイカガワシイ目的で作られた場所であるからには、根気よく回れば、かなりの数のアイテムを入手することができる。

●罠の数々

1 ではトゲのついた鉄球。通路の端を歩くようにすれば突破するのは比較的優しいだろう。2 には落とし穴がある。これもひっかからない程度に通路の端を歩くようにすれば落ちることはない。調子に乗ってダッシュで走り回っていると危険だ。

●4つのマップへ

ここは「ノエル湖」、「カズンの村」、「ハイエルフの遺跡」、「ドワーフの洞窟」の4つのマップへの道が開いている。ゲーム中盤の中継点として利用しよう。

入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法
❶ 命の実	樽	⓫ バトルアックス	壁	㉑ 矢	地面
❷ イビルクレセント	地面	⓬ 光の結晶石	宝箱（魔導師の鍵）	㉒ 矢	地面
❸ ヴァーダイト	宝箱（魔導師の鍵）	⓭ 光の矢	宝箱（銀の鍵）	㉓ 竜王草の実	宝箱
❹ ヴァーダイト	宝箱	⓮ ファイアメイル	スカルマスター	㉔ 龍神	宝箱
❺ 回復薬	宝箱	⓯ ブラッドスター	宝箱	㉕ レイピア	壁
❻ 風の結晶石	スカルマスター	⓰ ブラッドストーン	宝箱（銅の鍵）	㉖ ロドムの鍵	樽
❼ 銀の鍵	宝箱	⓱ ブラッドストーン	宝箱	㉗ ロドムの鍵	死体
❽ ゴールドリング	宝箱	⓲ ムーンストーン	宝箱（銅の鍵）	㉘ ロドムの鍵	サイス
❾ シルバーアーム	宝箱	⓳ ムーンストーン	死体		
❿ シルバーブーツ	宝箱（銀の鍵）	⓴ ムーンストーン	サイス		

Map-11

SCENE ドワーフの洞窟

ガランに追われたドワーフが住み着いた洞窟。ブロミウスが産出されると言われていたが、結局発見されていない。今は荒れ果てた廃墟となっている。

●鍛冶屋

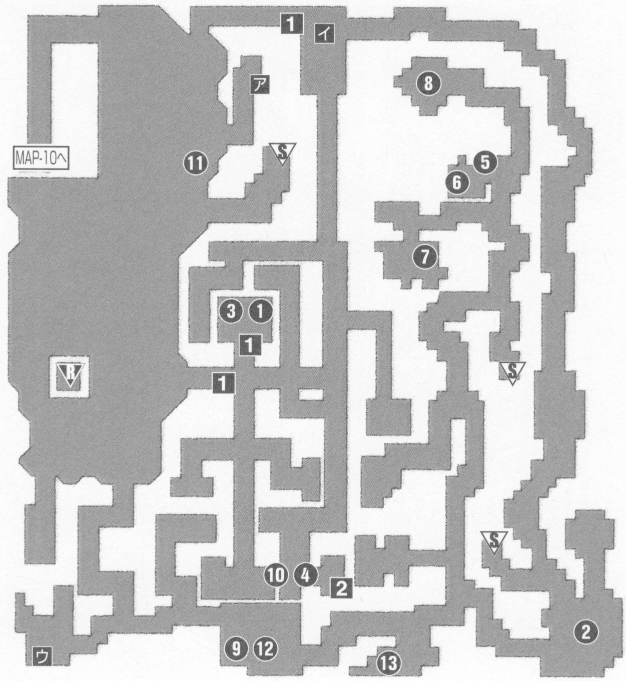
ドワーフの鍛冶屋、グーリンがいる。ここでは「ブロミウス」を渡せば、直接攻撃に対して有効なブローミア系の防具を作ってくれる。一度に一つずつしか作ってもらえないが、別のマップに移動して戻ってくれれば完成しているぞ。しかし、これまでにNPCを一人でも殺していると話を聞いてくれないので、身に覚えのある人は諦めるしかない。

●ドワーフの鍵

1 の扉で使う「ドワーフの鍵」は、2 にいるグリーンスライムを倒すと見つかる。

●オルラディンの鍵

【ウ】にいるダディンは、「オルラディンの鍵」を取り扱う唯一の商人。今すぐには必要にはならないが、いずれ必要になるので（MAP-08毒の通路やMAP-16オルラディンの迷宮で使用）、とりあえずここで売っていることを覚えておこう。そのほか、回復アイテムなど必要なものはここで揃えておくといいだろう。



凡例：❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物：【ア】アベル・スウェイト　【イ】グーリン・ホドルブ　【ウ】ダディン・ビオス

入手アイテム	入手方法
❶ 命の実	墓石
❷ ヴァーダイト	ヘルワーム
❸ エルクリスボウ	地面
❹ ドワーフの鍵	グリーンスライム
❺ 光の矢	地面
❻ 光の矢	地面
❼ 火の結晶石	ヘルワーム
❽ 水の結晶石	宝箱
❾ 緑の腕輪	壁
❿ モーニングスター	地面

入手アイテム	入手方法
⓫ 矢	地面
⓬ 矢	地面
⓭ 矢	地面

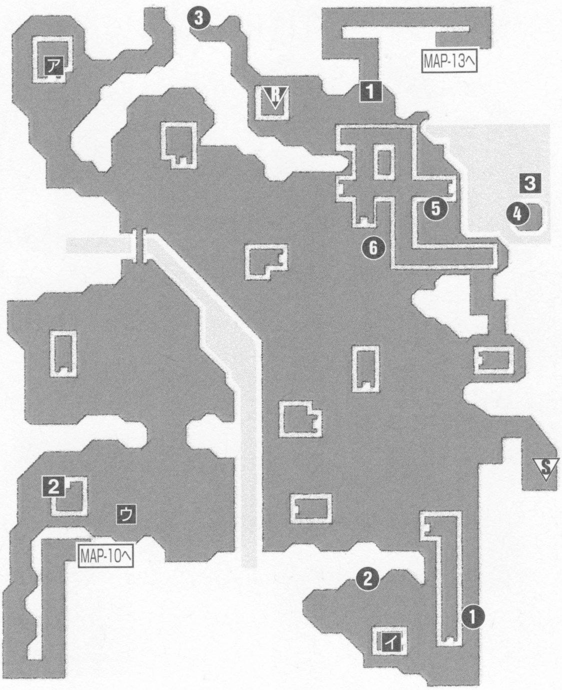
ONE POINT

グーリンに作ってもらえるブローミア系の防具は、兜、鎧、籠手、盾、ブーツの5種類。どれも格別重いが、そのぶん堅牢で通常攻撃に対して頼りになる装備だ。さらに、全部の装備を揃えると効果がアップして、通常攻撃に対して無敵となるぞ。

Map-12

SCENE カズンの村

老剣士グレイン・アスによって守られていた村。現在の彼は魔物により石像と化してしまっている。まずはグレインの石化を解くことだ。



●石化したグレイン

まずは【イ】にいるロナのところへ行き、「オルラディンの針」を受け取ってこよう。これで【ア】のグレインを元に戻すのだ。元の姿に戻ったグレインからは「イシリウスの翼」をもらえる。

●ヘッドイーター

1 に石化したヘッドイーターがいて道をふさいでいる。「オルラディンの針」を使って石化を解いてから倒せばいいのだが、グレインに使う前に使ってしまうと、針を探しにMAP-14ガラン渓谷まで行かないとならない。グレインを助けたあとなら、一度ほかのマップに行って戻ってきてから、2 に移動したロナに話しかけると、もう一本の「オルラディンの針」をもらえるぞ。

●離れ小島

3 の離れ小島へ渡るにはMAP-08で入手した「アクエリアンブーツ」が必要だ。装備から外していたら、改めて装備して進もう。

凡例：❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物：【ア】グレイン・アス　【イ】ロナ・ペルヌー　【ウ】レシル・ペルヌー

入手アイテム	入手方法
❶ シルバーリング	死体
❷ 知力の実	樽
❸ ドラゴンヘッド	宝箱（銀の鍵）
❹ バキュラシアソード	地面
❺ 水の結晶石	樽
❻ 矢	地面

ONE POINT

グレイン・アスを復活させた後、体力と全属性の魔力が50以上あるときにグレインと会話をすると、剣の技（魔法剣）を教えてもらえる。

ここで教えてもらえる魔法剣は、「龍牙」「カプリコーン」「アノリウムソード」「バキュラシアソード」「モルグラインアックス」の5種類。

魔法剣を教えてもらうときに持っていない剣の技も、あとで該当する剣を入手すれば自動的に使えるようになるので、一度教わっておけば大丈夫だ。

Map-13

SCENE 氷の平原

かつては緑豊かな平原と美しい湖だった。しかし氷の魔物の力により、凍てついた平原と化してしまっている。出現するモンスターがグッと強力になるぞ。

●ミーナの鍵

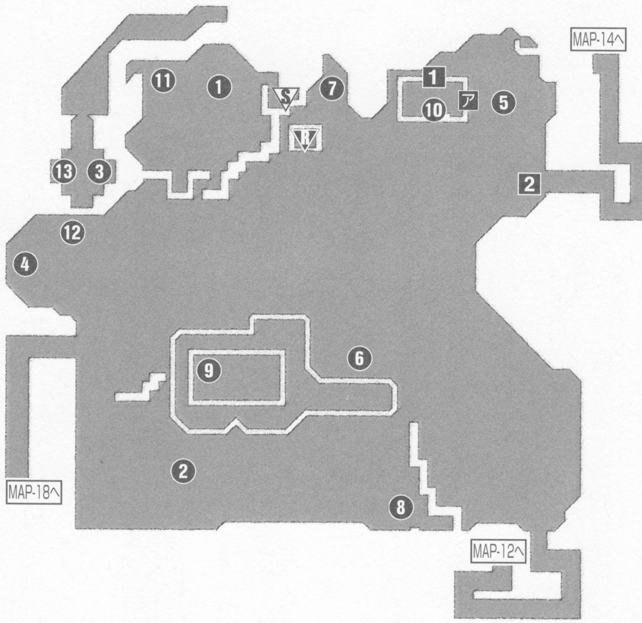
1 の宿屋に行くと、ラルーゴで会ったミーナが来ている。「ミーナの鍵」をもらったら、一度ラルーゴに戻って彼女の家へ行く。その後宿屋に戻ってくると「ミーナのメモ」が残されている。これにより 2 の封印が解かれ、MAP-14ガラン渓谷への道が開けるぞ。

●龍牙

⑬で「龍牙」を入手できる。しかしそこは、墓場の裏手から岸壁をダイビングしないと行けない場所だ。飛び降りるともちろん大ダメージ。ダメなときはレベルを上げてから戻ってきて挑戦しよう。最低でもHPは250以上ないと即死だろう。

●死の通路

このマップからはMAP-14ガラン渓谷のほかに、MAP-18死の通路へ進むことができるが、ここにひしめくモンスターは生半可な強さではない。それなりのレベルに達するまでは踏み込まない方がいいだろう。まずはガラン渓谷へ向かおう。



凡例　❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物　【ア】ミーナ・クー

入手アイテム	入手方法
❶ 風の結晶石	墓石
❷ グランダルシールド	ガランテス
❸ 水晶の瓶(2個)	地面
❹ 光の矢	地面
❺ 光の矢	地面
❻ 光の矢	地面
❼ 光の矢	地面
❽ 光の矢	地面
❾ ブロミウス	地面
❿ ミーナのメモ	机
⓫ 水の結晶石	地面
⓬ ムーンストーン	地面
⓭ 龍牙	地面

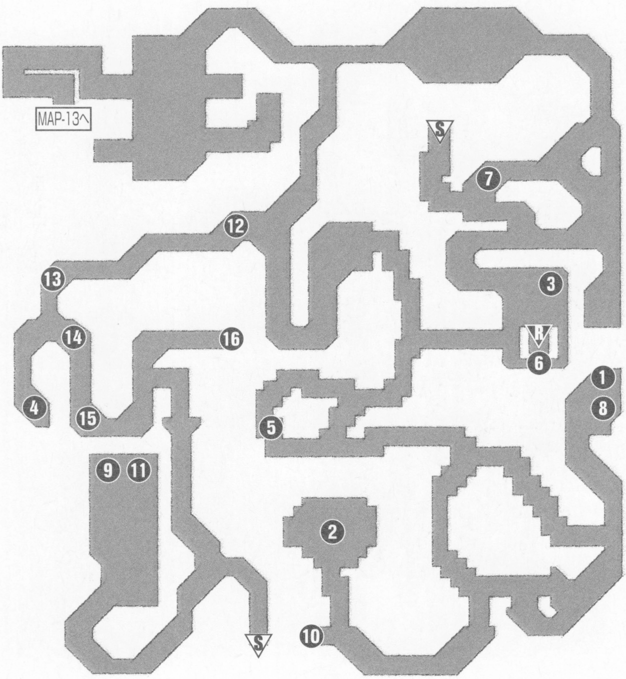
ONE POINT

「龍牙」は、Ⅱで登場した「紫電」と対になる剣と言われ、「風神」、「雷神」といった防具とともに、ハーバイン3世の治世のころ異国よりもたらされた。Ⅱでは"西里新十郎"という墓が残されており、東方からのものと思われる。フロム・ソフトウェアの西田新一郎氏との関連は?

Map-14

SCENE ガラン渓谷

ブロミウスを産出するガラン渓谷。ドワーフが暮らしていたが、モンスターが住み着き、死の渓谷と化してしまった。ここにはイシリウスの冠が眠っている。



凡例	❶ アイテム	Ⓐ MAPのつながり	R 回復ポイント	S セーブポイント	1 攻略ポイント

人物

●命の実

ブロミウス鉱山だけあって、このマップでは「土の結晶石」を多数入手できる。だが出現するモンスターは強力。気を抜かずにしっかり探索しよう。❻に「知力の実」があるので、入手しておこう。また、❿で「ミーナの指輪」、❺で「グランダルメイル」を入手できるので必ず取っておこう。

●イシリウスの冠

❷の辺りにいるガランリザードを倒すと、「イシリウスの冠」が入手できる。このマップまでにすでに2つのイシリウスの証を入手しているはずなので（MAP-04でイシリウスの目、MAP-12でイシリウスの翼）、これで3種類すべてが揃うことになる。

●クイストへ

3つのイシリウスの証と5つの魔法を手に入れ、エクセレクターが第3段階に進化したら、一度クイストのレオンのもとに戻ろう。条件が整っていれば「イシリウスの鍵」をもらえる。

入手アイテム	入手方法
❶ ヴァーダイト	地面
❷ イシリウスの冠	ガランリザード
❸ オルラディンの針	地面
❹ グランダルクラウン	ガランリザード
❺ グランダルメイル	地面
❻ 知力の実	地面
❼ 土の結晶石	ガランリザード
❽ ブロミウス	ブロミウスゴーレム
❾ ブロミウス	ブロミウスゴーレム
❿ ミーナの指輪	死体

入手アイテム	入手方法
⓫ モルグラインアックス	地面
⓬ 矢	地面
⓭ 矢	地面
⓮ 矢	地面
⓯ 矢	地面
⓰ ラージボウ	地面

ONE POINT

このマップで手に入る「ミーナの指輪」。それは、まだ幼かったころにアレフからもらったものだそうだ。ヴァーダイト城に着いたら、この指輪のことを思い出そう。

Map-15

SCENE ハイエルフの遺跡

ヴァーダイト各地に多くの遺跡を残して消え去ったハイエルフ。この遺跡は、なかでも一番古いものだと言い伝えられている。

●イシリウスの台座へ

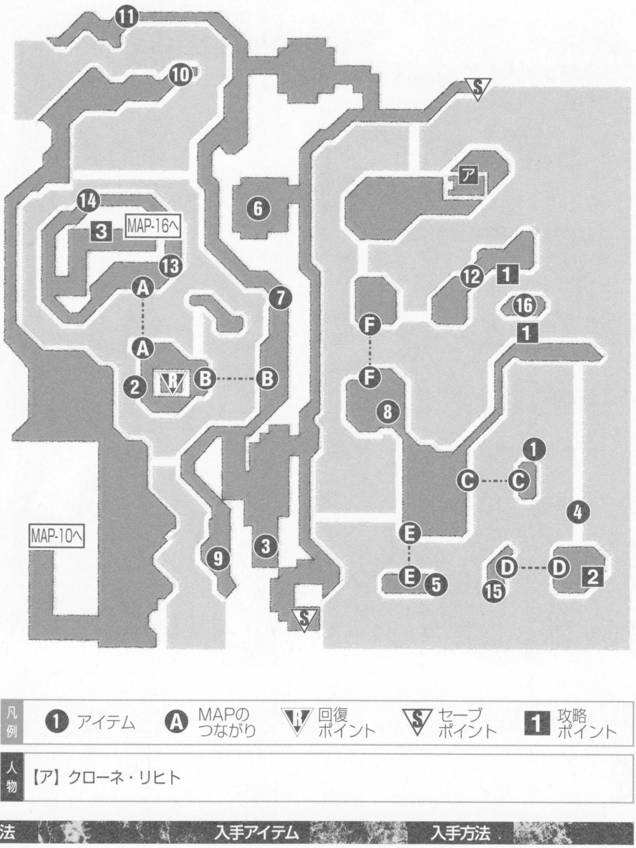
イシリウスの台座 2 へ行くには 1 の地点を通過しないとならないが、ここは通路が途切れている。ダッシュで駆け抜けジャンプしよう。ここに限らず、このマップは足場が狭い箇所が多いので移動のときは十分気をつけよう。

●イシリウスの鍵

レオンから「イシリウスの鍵」をもらってからでないと、ここに来る意味がないので注意。イシリウスの鍵を台座にはめるとマップ中のゲートが起動し（Ⓐ～Ⓔ）、転移ができるようになる。一度起動すれば鍵を外しても大丈夫だ。ゲートを起動させたらマップ中を探索してアイテムを収拾しよう。

●オルラディンの迷宮

MAP-16オルラディンの迷宮へは、3 の魔方陣に乗ることでワープできる。ここへは、ⒶとⒷのゲートを使って到達できる。



凡例				
❶ アイテム	Ⓐ MAPのつながり	R 回復ポイント	S セーブポイント	1 攻略ポイント

人物 【ア】クローネ・リヒト

入手アイテム	入手方法
❶ オルラディンの鍵	宝箱
❷ オルラディンの鍵	地面
❸ オルラディンの針	死体
❹ 風の結晶石	スカルソルジャー
❺ グランダルアーム	地面
❻ グランダルブーツ	地面
❼ 土の結晶石	宝箱（魔導師の鍵）
❽ ハイエルフガード	ルアストーン
❾ 火の結晶石	宝箱（魔導師の鍵）
❿ ブラッドストーン	骨
⓫ ブラッドストーン	骨
⓬ ブラッドストーン	骨
⓭ ブラッドストーン	骨
⓮ ムーンストーン	骨
⓯ 竜王草の実	地面
⓰ 竜王草の実	地面

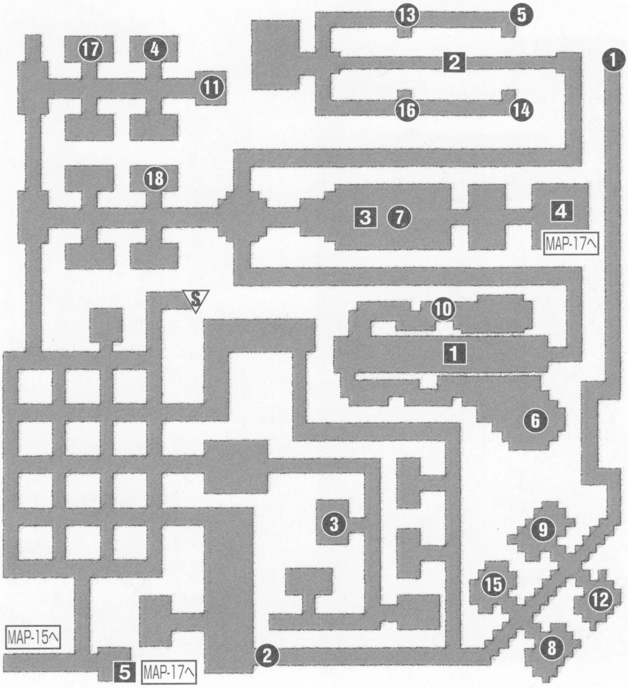
ONE POINT

エルフ族は“始まりの者”と言われ、この世界でもっとも古い起源を持つ。現在はハイエルフとダークエルフの二つの種族にわかれている。

Map-16

SCENE オルラディンの迷宮

伝説の大魔導師オルラディンが残した大迷宮。オルラディンがその謎に満ちた生涯を過ごした場所であり、シュドムやツェデックらが修行した地でもある。



凡例				
❶ アイテム	A MAPのつながり	R 回復ポイント	S セーブポイント	1 攻略ポイント

人物

●オルラディンの鍵

「オルラディンの鍵」は一度使うと消えてしまう消費アイテム。このマップ内で見つかる宝箱を開けるのに不可欠だ。幸いマップ内で手に入るので、もし手持ちがなかったら忘れずに拾っておこう。それでも足りないようだったら、MAP-11ドワーフの洞窟にいる商人、ダディンから購入しよう。

●魔導師の部屋

1 は土の魔導師シュドム、2 は炎の魔導師ツェデックが使っていた研究室だ。それぞれ結晶石が手に入るので訪れてみよう。ただし待ち受けるモンスターはそれぞれの属性を帯びた強力な者ばかりだ。また、「オルラディンガード」を装備して 3 のオルラディンの居室に入ると、変形して防御性能がアップする。

●始まりの地へ

4 の魔方陣から、MAP-17始まりの地へ移動することができる。5 にあるもうひとつの魔方陣も、MAP-17始まりの地の遺跡へ通じているが、MAP-17始まりの地をクリア後でないと起動しない。

入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法
❶ **オルラディンフード**	宝箱（オルラディンの鍵）	⓫ **光の結晶石**	宝箱（オルラディンの鍵）
❷ **オルラディンの鍵**	地面	⓬ **火の結晶石**	ガルダ
❸ **オルラディンの鍵**	地面	⓭ **火の結晶石**	宝箱
❹ **オルラディンの鍵**	レイミア	⓮ **火の結晶石**	宝箱
❺ **オルラディンの鍵**	宝箱	⓯ **水の結晶石**	ガルダ
❻ **オルラディンの鍵**	宝箱	⓰ **ムーンストーン**	宝箱
❼ **オルラディンの針**	レイミア	⓱ **竜王草の実**	地面
❽ **風の結晶石**	ガルダ	⓲ **竜王草の実**	地面
❾ **土の結晶石**	ガルダ		
❿ **土の結晶石**	地面		

Map-17

SCENE 始まりの地

オルラディンの迷宮の地下に広がる地下迷宮。イシリウスがすべての秘密をオルラディンに伝えた地である。物語はここから始まったのだ。

●妖精の石

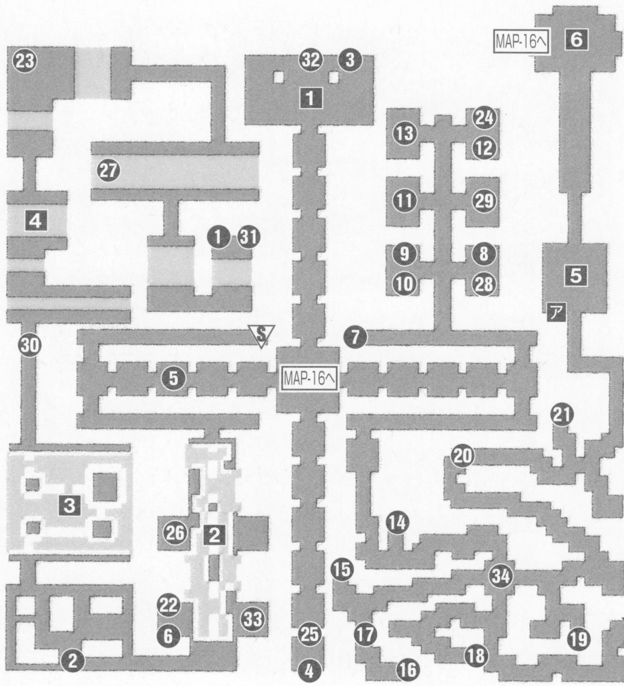
1 の部屋にある宝箱から「妖精の石」を入手する。この部屋を守っているレリーフ型の魔物グレーンには、弓での攻撃が有効だ。アウトレンジから射撃しよう。

●魔王の首

「魔王の首」がある ㉛ に達するには、途中の針の通路 2、毒の通路 3、溶岩の通路 4 を通っていかないとならない。針の通路は橋と左右の足場をダッシュでジャンプし、毒の通路はシルバー系装備で防ぐ。溶岩の通路はフレアを倒せば通過することができる。フレアにも弓攻撃が有効なので、踏み込む前に倒してしまおう。

●首のない亡骸

魔王の首を入手したら、5 に向かおう。首のない亡骸に魔王の首を乗せると、亡骸が復活する。そして物語の根幹に関わる重要な話が聞け、光の魔力がアップする。また、竜王草の木 6 への道が開けるので、ここでも話を聞いておこう。話を聞くと「イシリウスの防具一式」をもらえる。



凡例: ① アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

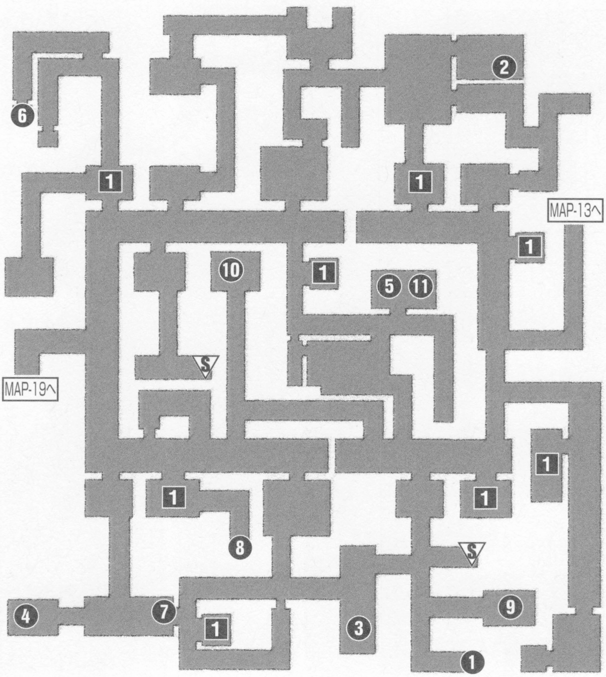
人物: 【ア】オルラディン

入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法
① アノリウムソード	アルケメーネ（確率5／256）	⑫ オルラディンの鍵	ガルダ	㉔ オルラディンの針	宝箱（オルラディンの鍵）
② ヴァーダイト	宝箱（オルラディンの鍵）	⑬ オルラディンの鍵	ガルダ	㉕ 光の結晶石	クランネル
③ オルラディンの鍵	地面	⑭ オルラディンの鍵	ガルダ	㉖ 光の結晶石	宝箱（オルラディンの鍵）
④ オルラディンの鍵	地面	⑮ オルラディンの鍵	ガルダ	㉗ 光の結晶石	宝箱（オルラディンの鍵）
⑤ オルラディンの鍵	クランネル	⑯ オルラディンの鍵	地面	㉘ 光の結晶石	宝箱（オルラディンの鍵）
⑥ オルラディンの鍵	地面	⑰ オルラディンの鍵	ガルダ	㉙ 光の結晶石	宝箱（オルラディンの鍵）
⑦ オルラディンの鍵	地面	⑱ オルラディンの鍵	ガルダ	㉚ 火の結晶石	アルケメーネ
⑧ オルラディンの鍵	ガルダ	⑲ オルラディンの鍵	地面	㉛ 魔王の首	宝箱（オルラディンの鍵）
⑨ オルラディンの鍵	ガルダ	⑳ オルラディンの鍵	地面	㉜ 妖精の石	宝箱（オルラディンの鍵）
⑩ オルラディンの鍵	宝箱（オルラディンの鍵）	㉑ オルラディンの鍵	ガルダ	㉝ 竜王草の実	地面
⑪ オルラディンの鍵	ガルダ	㉒ オルラディンの針	アルケメーネ	㉞ 竜王草の実	地面
		㉓ オルラディンの針	宝箱（オルラディンの鍵）		

Map-18

SCENE 死の通路

現王が狂気に駆られる前、王家に伝わる秘宝を納めるために周到な罠を張り巡らせた迷宮。変容後は、己の黒い楽しみのために多くの人を送りこんだという……。



凡例				
❶ アイテム	Ⓐ MAPのつながり	R 回復ポイント	S セーブポイント	1 攻略ポイント

人物

●トラップの数々

MAP-13氷の平原からこのマップにやってくる。MAP-17までをクリアしていれば、まともに立ち向かえるようになっているだろう。ここにはうっかりすると即死につながる過酷なトラップが数多く仕掛けられている。それぞれ解除するスイッチがあるので、これを探して解除することが先決だ。

●回転ノコギリ

数あるトラップの中でも、これは最悪だ。近づいてくる音が聞こえたらともかく逃げるのが一番だ。解除するスイッチは付近の隠し部屋にあるので頑張って探そう（トラップ解除のスイッチの位置は 1 で示している）。

●聖王の鍵

「聖王の鍵」は現王が作らせた王室専用の鍵で、MAP-20ヴァーダイト城で必要になるのでなんとしても入手しておきたい。また❷に隠されている「イビルリング」は、装備するとすべての魔力を高める効果があるが、同時に、装備した者を毒に冒すという呪われたアイテムだ。

入手アイテム	入手方法
❶ 命の実	死体
❷ イビルリング	宝箱（聖王の鍵）
❸ オルラディンの針	骨
❹ 聖王の鍵	宝箱
❺ 土の結晶石	宝箱（銅の鍵）
❻ 光の矢	地面
❼ ブラッドストーン	骨
❽ 水の結晶石	骨
❾ ムーンストーン	宝箱（銅の鍵）
❿ ムーンストーン	宝箱（銅の鍵）
⓫ 竜王草の実	地面

ONE POINT

キングスフィールドは、プレイステーション用のほかに『Sword of Moonlight』というPC版がある。もっともこれはゲームというよりは3D-RPGメイキングツールで、自在にキングス風のゲームを作ることができるというものだ。オマケとしてⅠのサンプルデータも入っているので、PCならではの美麗なグラフィックでⅠを楽しむこともできるぞ。Windows95／98対応。2000年3月発売で、8800円（税別）となっている。

Map-19

SCENE 祈りの丘

城の外に広がる丘で、アルフレッド王とノエル王妃が平和の祈りを捧げたことから、この名がついた。現在、この丘には無数の墓だけが残されている。

●アレフの墓

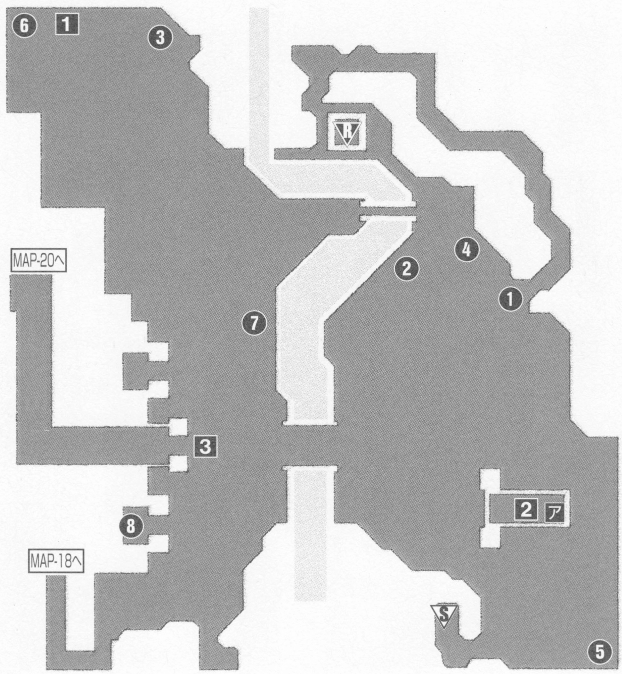
1 に、Ⅱの主人公アレフの墓があり、「折れたムーンライトソード」が封印されている。すべての属性の魔法を修得していない場合、結界に遮られて弾き飛ばされてしまうので注意。このムーンライトソードはこのままでは装備することができない。

●ルリアン

2 の教会で花嫁姿のルリアンと会話をすると、ヴァーダイト城の中で必要になる「回廊の鍵」の在処を教えてくれる。そのあと、❶で「回廊の鍵」を入手することができる。ルリアンと話す前にここに来ても回廊の鍵は入手できないので注意。

●ヴァーダイト城へ

3 にあるヴァーダイト城の入り口は、「折れたムーンライトソード」を持っているか、レベル50以上でないと通ることができない。



凡例　❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物　【ア】ルリアン・ゴゼット

入手アイテム	入手方法
❶ 回廊の鍵	墓石
❷ 水の結晶石	墓石
❸ ムーンストーン	死体
❹ ムーンストーン	サイス
❺ ムーンストーン	墓石
❻ ムーンライトソード（折れている）	地面（封印）
❼ 矢	地面
❽ 竜王草の実	地面

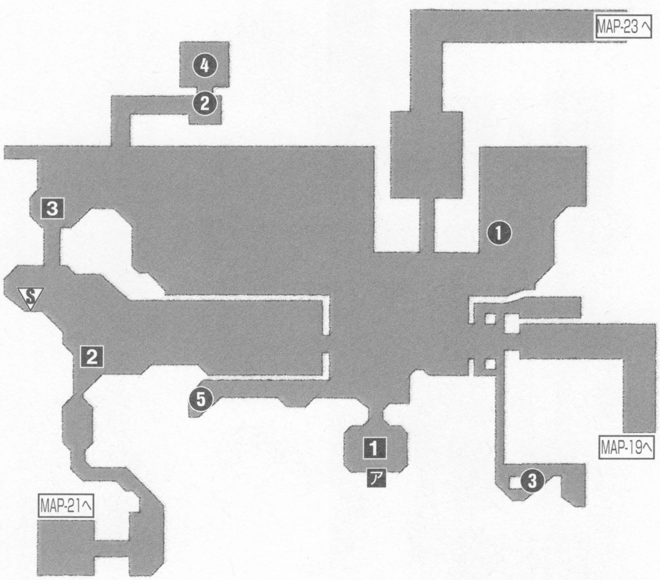
ONE POINT

キングスフィールドに海外版があることはご存じだろうか。この海外版はシリーズで2作出ていて、こちらのⅡが『KING'S FIELD』、同じくⅢが『KING'S FIELD 2』となっている（ややこしいが、つまりⅠは出ていない）。欧米各国で発売され、評価は高いとのこと。ちなみに難易度のセッティングが変わっているようで、多少はとっつきやすくなっている。また2（こちらのⅢ）のエンディングも異なるという。いちおうPS版だが、ゲームを入手できても日本のPSではプレイできないので注意。

Map-20

SCENE ヴァーダイト城

国の中心にして王の住処であるヴァーダイト城。そこかしこにかつての栄華の残り香が残されている。しかし今は、狂気のみが支配する迷宮の入り口にすぎない。



凡例				
❶ アイテム	Ⓐ MAPのつながり	R 回復ポイント	S セーブポイント	1 攻略ポイント

人物 【ア】アレフ・ガルーシャ・レグナス

入手アイテム	入手方法
❶ 聖王の鍵	地中
❷ 光の結晶石	宝箱（聖王の鍵）
❸ 竜王草の実	地面
❹ 竜王草の実	地面
❺ ムーンストーン	地面

●王の遺言

❷ の北の玄室では光の結晶石が入手できるが、そのすぐ隣の隠し部屋には、まだ正気だった頃のアルフレッド王の遺言が残されている。

●城の泉

1 の城の泉でミーナの指輪を使うと、アレフの亡霊が現れる。これまでにNPCを一人も殺さず、また「イシリウスの鍵」を持っていれば、彼が剣の技を教えてくれる。覚えられる剣は「エクセレクター」、「トリプルファング」、「メレル・ウルの剣」、「ダークスレイヤー」、「ムーンライトソード」で、それぞれ2種類ずつ教えてもらえるぞ。

●王家墓所1層へ

このマップからはMAP-23城1階へ進むこともできるが、先にMAP-21王家墓所1層へ向かおう。3 周辺には薬草が群生しているので、手持ちが心許ない場合は入手しておこう。ところで 2 にやけに目立つ墓が一つある。いったい誰の墓なのか……。

ONE POINT

上で触れたした "謎の墓" だが、行ってみれば一目瞭然、なんとライル本人の墓だったのだ。しかも墓石にはご丁寧にも『闇へと葬られし者、ライル』と刻まれている。これは城の泉に現れたアレフも言っていたが、ジャン・アルフレッド王が建立したものだ。ジャンの心も、そこまで邪に染まってしまったのか、という感じだが、しかし、よくよく考えてみれば、目の前に墓所があるのにわざわざ外に建てたというのも、なにか意味があることなのかも知れない。

Map-21

SCENE 王家墓所1層

若き日のアルフレッドが、父を探しに単身乗り込んだ地下迷宮だ。魔物の巣窟と化してからは使われなくなって久しく、ゆっくりと崩壊への道を辿っている。

●ライト商会

その昔、ジャン・アルフレッド・フォレスターもお世話になったライト商会は、なんとまだ営業していた。とはいえライト商会第3代当主は、何者かの意志によって生ける屍と化している。ここでは重要な話が聞けるのでぜひ立ち寄ってみよう。

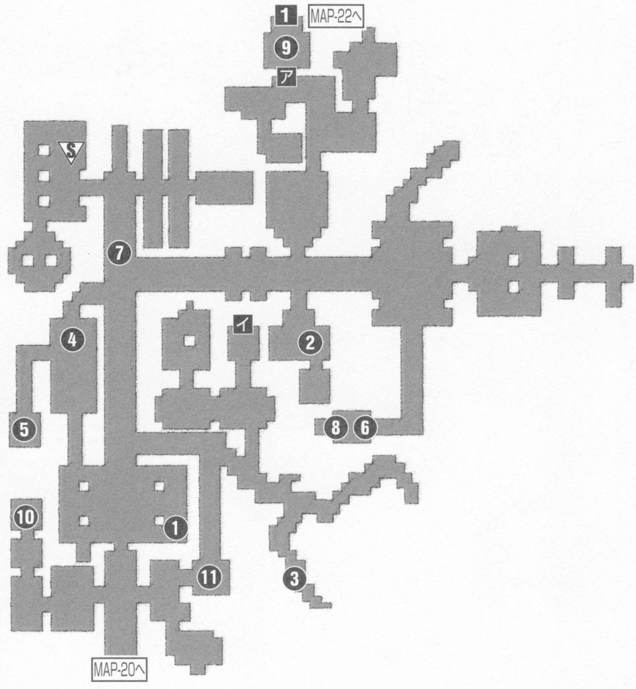
●メレル・ウル

その名を頂く数々の武具など、さまざなま伝説を現在に伝える英雄、メレル・ウル。【ア】にいるのは、死から復活させられ、アンデッドと化したメレル・ウル本人だ。さすがに強敵だが、彼を倒せば 1 に魔方陣が出現し、MAP-22ギーラの寝所へ進むことができるようになる。同時に彼が使っていた「メレル・ウルの剣」が手に入るぞ。

●ギーラの寝所へ

1 の魔方陣からMAP-22に進むことができるが、その前に装備はしっかりと確認しておこう。ここから先はさらに戦闘が過酷になるぞ。

KING'S III FIELD



凡例：❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物：【ア】メレル・ウル　【イ】ライトの骨

入手アイテム	入手方法
❶ ヴァーダイト	宝箱（魔導師の鍵）
❷ ヴァーダイト	宝箱（魔導師の鍵）
❸ 土の結晶石	骨
❹ ブラッドストーン	マミー
❺ ブラッドストーン	マミー
❻ ブラッドストーン	マミー
❼ ブラッドストーン（2個）	マミー（2体）
❽ ムーンストーン	骨
❾ メレル・ウルの剣	メレル・ウル
❿ レザーシールド	宝箱
⓫ ロングソード	スケルトン

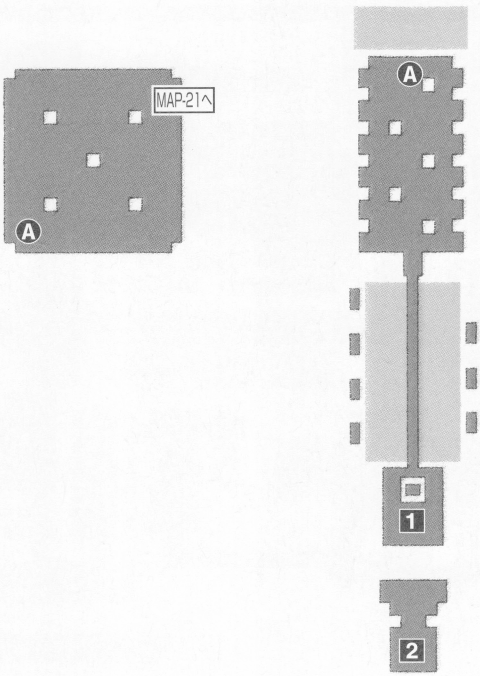
ONE POINT

これまで、その名前だけは武具などによって知られていた伝説の英雄、メレル・ウル。ついにその人（でもアンデッド）がライルの前に立ちふさがる。とはいえ、これまで各種の武具でさんざんお世話になっただけに戦いずらい相手とも言えるが、その卓越した剣のワザと魔法攻撃の応酬はまったく容赦なしだ。こちらも全力で戦おう。彼を倒さなければ先へは進めない。

Map-22

SCENE ギーラの寝所

魔方陣を経て辿り着いたのは、かつての王家の墓所第5層。ジャン・アルフレッドが死闘を演じた地だ。ここにはギーラの怨念が黒く渦巻いている。



凡例				
❶ アイテム	Ⓐ MAPのつながり	R 回復ポイント	S セーブポイント	1 攻略ポイント

人物

●デーモンロード

MAP-21から転移してきたら、Ⓐの魔方陣を使って移動しよう。しかしここには3体デーモンロードが待っている。魔方陣を踏む前にHPを回復しておこう。対デーモンロード戦では魔法攻撃が主体になる。MPの消費にも注意しよう。

●寝所への架け

1 はキングスフィールドⅠで最後の戦いが行われた場所だ。ここで道が切れているが、MAP-17始まりの地で入手した「妖精の石」を使うと橋がかかり、渡ることができるようになる。なお、「折れたムーンライトソード」を持っていないと封印により橋はかからない。橋を渡った先にはギーラの残留思念とでもいうべき存在が待っている。

●ムーンライトソード

橋を渡り、寝所 2 に達すると、ギーラの思念そのものが出現する。そして、ギーラの怨念の力により、聖剣「ムーンライトソード」が復活する。入手したら城1階へ向かおう。

ONE POINT

遙かな昔、大地の神ヴォラドの身体から生まれたシースとギーラは、世界を人間同士の戦いによって破滅させようとしていた。ギーラが自らを守り、シースを滅ぼすために作り上げたのが聖剣「ムーンライトソード」だ。しかし肝心の使い手が見つからず、ギーラはメラナット島に闘技場を作り、その者が現れるのを待っていたのである。Ⅰにおいて偶然からとはいえムーンライトソードを手にした者はジャン・アルフレッド・フォレスターだった。その後の物語Ⅱにおいて、ギーラは自らのもとにジャンを呼びよせるため、城からムーンライトソードを盗み出させたが、奪回に赴いたのはジャンの親友であるアレフだった。そしてギーラは、シースの聖剣「ダークスレイヤー」を得たアレフとの戦いで深い傷を負い、王家墓所の深層に逃げ込んだのである。力を弱めたギーラをシースは見逃さなかった。アルフレッド王を操って国を混乱に陥れるとムーンライトソードを折り、一方でギーラを追うためにメレル・ウルを蘇らせた。メレル・ウルの力によって、ギーラは意識だけの存在となってしまったのだ。今やギーラにはシースへの恨みしか残されていない。

Map-23

SCENE 城1階

ヴァーダイト城の1階は、平和な時代には他国の貴族や詩人たちで華やかに賑わっていた。そこには誰とでも気さくに話しかける王の姿があったという。

●回廊の鍵

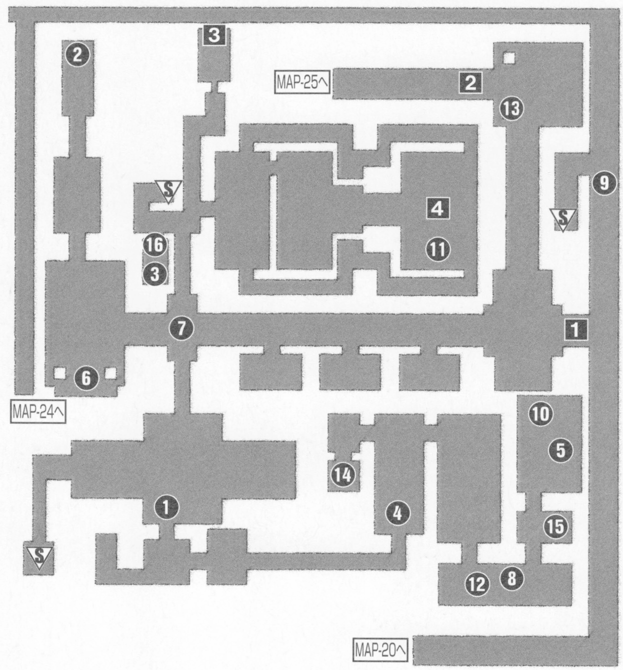
1 の扉を開けるためには「回廊の鍵」が2個必要だ。また、2 の扉も同様の仕掛けなので、最低4個の回廊の鍵が必要となる。しかし、これまでに入手できた回廊の鍵は1つだけのはず。まずMAP-24城地下でもう1つ手に入れてから 1 の扉を開けて城1階内部に入り、残り2個を入手する。

●隠し扉

「回廊の鍵」問題だが、実は 3 に隠し扉があり、ここからなら回廊の鍵を使わず、城1階内部に入ることができるぞ。あとは1個を回収すれば、MAP-24城地下に行かずに、直接MAP-25城2階へ進むことができる。

●幻の冠

4 の部屋にいるドラゴマスターを倒すと「幻の冠」が手に入る。これは装備していると隠し扉がすべて分かる便利アイテムだ。ただし装備している間、MPを消費し続けるので常用は禁物だ。



凡例：❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物：

入手アイテム	入手方法
❶ 命の実	ドラゴニュート
❷ 命の実	ドラゴマスター
❸ 命の実	宝箱
❹ 回廊の鍵	死体
❺ 回廊の鍵	ドラゴニュート
❻ 琥珀の指輪	宝箱（聖王の鍵）
❼ バトルアックス	リビングスタチュー
❽ 火の結晶石	ドラゴニュート
❾ ブラッドストーン	骨
❿ ブラッドストーン	死体

入手アイテム	入手方法
⓫ 幻の冠	ドラゴマスター
⓬ ムーンストーン	地面
⓭ ムーンストーン（2個）	デスナイト
⓮ 竜王草の実	樽
⓯ 竜王草の実	宝箱
⓰ 竜王草の実	樽

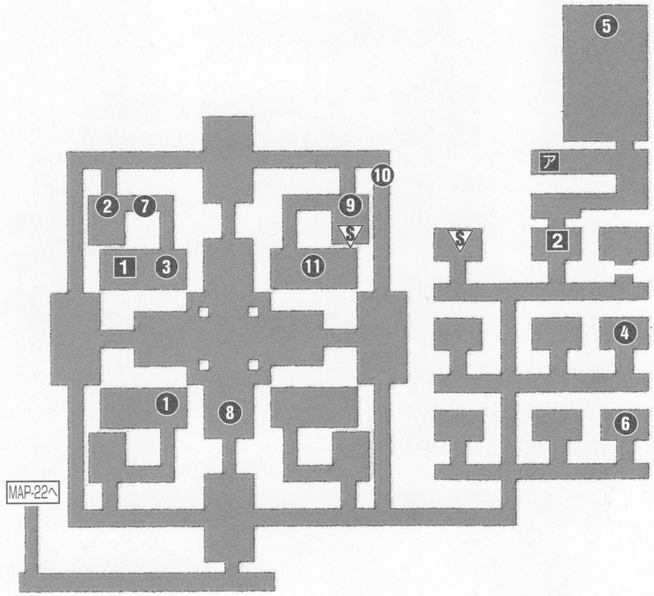
ONE POINT

魔法のフラッシュを使った特殊なワザがある。それは、下に向けて放ち、その爆風に乗って通常よりも高い位置にジャンプできるというものだ。お試しあれ。

Map-24

SCENE 城地下

食料や武器の貯蔵庫として作られた階層で、多くの商人が出入りし活気に満ちていた。王の変容後は地下牢が作られ、多くの罪もない人たちが投獄された。



凡例　❶ アイテム　Ⓐ MAPのつながり　R 回復ポイント　S セーブポイント　1 攻略ポイント

人物　【ア】キーフ・ミルゴール

●回廊の鍵

1 の部屋で「回廊の鍵」が手に入る。

●キーフ

2 には、王のものとおぼしき肖像画がかかっている。これは隠し扉になっており、この先の通路へ進むことができる。隠し扉を抜けて先に進むと、MAP-19祈りの丘に登場したルリアンが、その帰りを待っていると言っていた婚約者キーフが隠れている【ア】。彼と話すと、「回廊の鍵」は同僚が持っていったまま帰ってこない、と教えてもらえる。

●漆黒の指輪

キーフのいた場所のすぐ横にまた隠し扉がある。その部屋には巨大なブラッドデーモンが待っているが、ここで「漆黒の指輪」が手に入るので頑張って倒そう。ブラッドデーモンは、ダークやMP吸収の能力を持つので、接近戦は不利だ。距離を置き、魔法および魔法剣を主体に戦おう。

入手アイテム	入手方法
❶ ヴァーダイト	地面
❷ 回復薬	宝箱
❸ 回廊の鍵	地面
❹ 風の結晶石	ゲートキーパー
❺ 漆黒の腕輪	宝箱（魔導師の鍵）
❻ 水晶の瓶	死体
❼ 土の結晶石	ゲートキーパー
❽ ブラッドストーン	骨
❾ ブラッドストーン	宝箱
❿ ブラッドストーン	骨
⓫ 竜王草の実	地面

ONE POINT

隠し扉の先に隠れているキーフ。ジャン・アルフレッド王の封印とともに城に取り残されて、10年もの間、いったいどうやって生きのびてきたのか……。失礼ながら腕っぷしは決して強そうじゃないし、もちろん魔導師というわけではない。見ると彼の足下には大量の白骨が。まさか……。ちなみにほかのマップに行って戻ってくると、彼の死体を発見することになる。

Map-25

SCENE 城2階

その先に目指す父――狂王ジャン・アルフレッドが。城2階は長い戦いの決着をつける最終マップだ。さまざまな想いを胸に、ライルの最後の戦いの幕が開く。

●最後の戦いへ

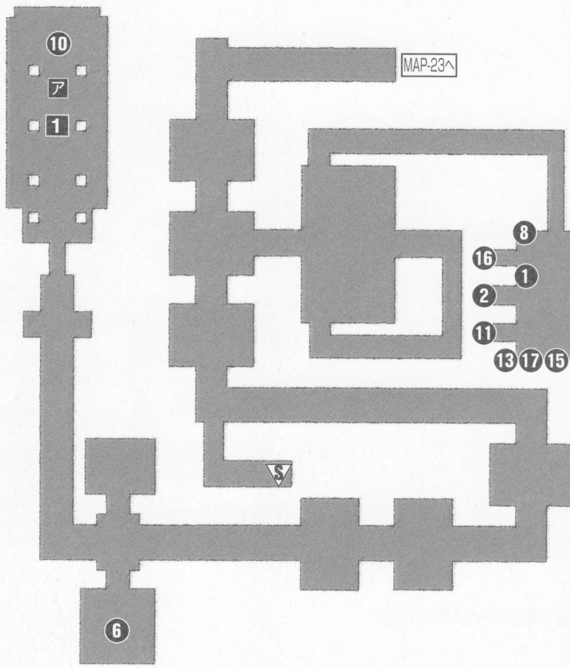
城2階に上がると、エンペラーガードががっちりと守備を固めている。通常攻撃、魔法攻撃を織り交ぜて攻撃をしかけてくる強敵だ。戦いを回避してムダな消耗を避け、まっすぐ王の間を目指すのもいいだろう。アイテムが集中している場所があるので、かき集めて戦う準備を整えてから再び出直す、という手もアリだろう。

●王の間

1 に入ると、もう戻ることはできないので心して進もう。そこには、今一つの聖剣「ダークスレイヤー」を携えたアルフレッド王が待っている。父にして、王にして、そして最強最悪の敵――。剣術、魔法攻撃を駆使して戦おう。

●エンディングへ

王を倒したとき、ライルの長い物語は幕を下ろす。だが、アルフレッド王と相まみえたときに、その手にムーンライトソードがあったかどうか。これにより終幕の物語は大きく流れを変える。君が体験した物語は、果たしてどのようなものだったのだろうか――?

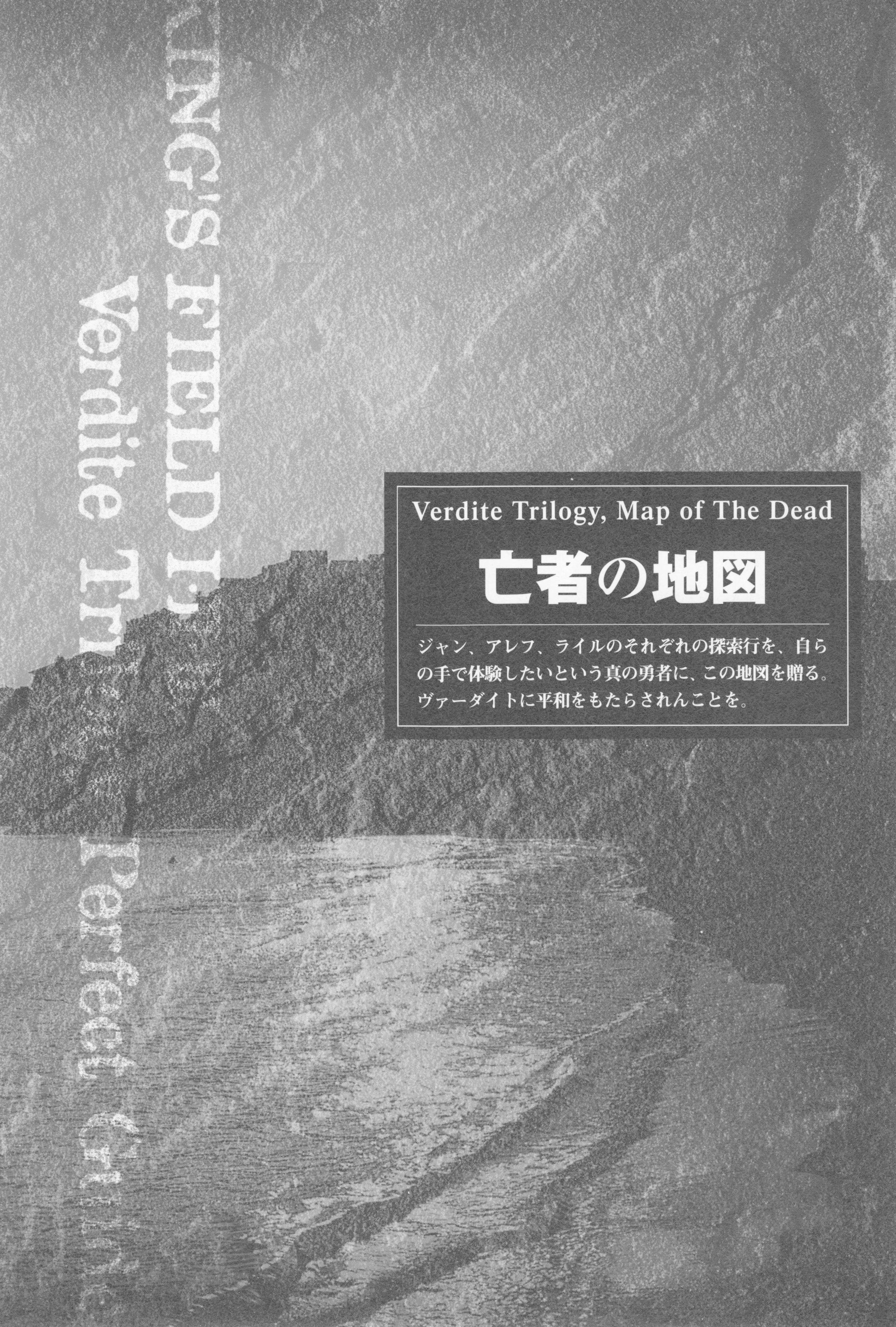


凡例				
❶ アイテム	Ⓐ MAPのつながり	R 回復ポイント	S セーブポイント	1 攻略ポイント

人物 【ア】ジャン・アルフレッド・フォスター

入手アイテム	入手方法	入手アイテム	入手方法
❶ ヴァーダイト	宝箱(銀の鍵)	⓫ 土の結晶石	宝箱(聖王の鍵)
❷ オルラディンの針	宝箱(聖王の鍵)	⓬ 光の矢	地面
❸ オルラディンの針	宝箱(銀の鍵)	⓭ ブラッドストーン	樽
❹ オルラディンの針	宝箱(聖王の鍵)	⓮ 水の結晶石	宝箱(銀の鍵)
❺ クレセントアックス	地面	⓯ ムーンストーン	樽
❻ 煌の羽	宝箱(聖王の鍵)	⓰ 竜王草の実	宝箱(聖王の鍵)
❼ 真理の鏡	宝箱(聖王の鍵)	⓱ 竜王草の実	樽
❽ 水晶の瓶	宝箱		
❾ 水晶の瓶	宝箱(聖王の鍵)		
❿ ダークスレイヤー	—		

KING'S FIELD III

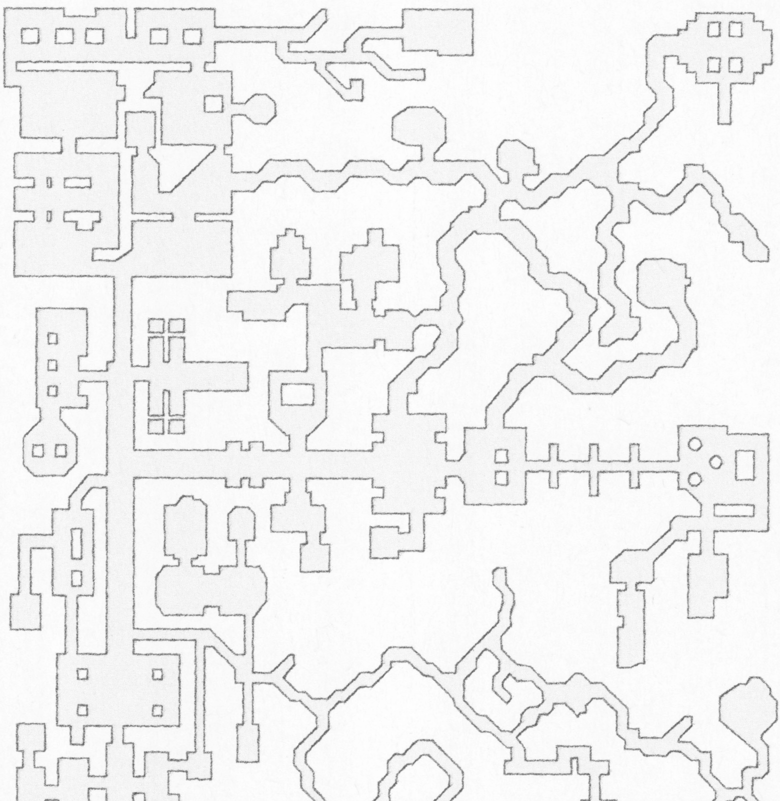


Verdite Trilogy, Map of The Dead

亡者の地図

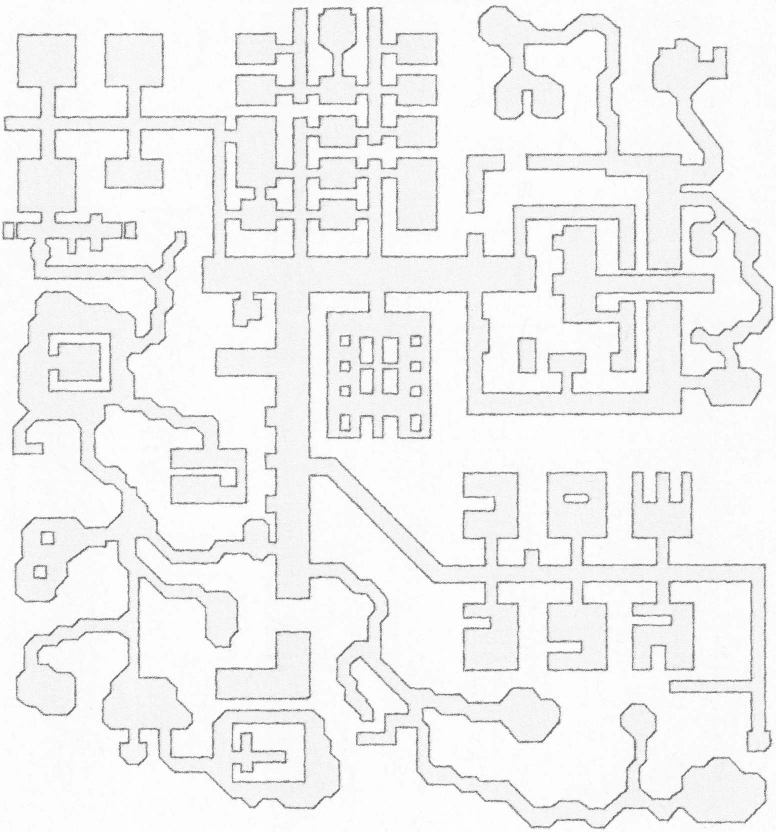
ジャン、アレフ、ライルのそれぞれの探索行を、自らの手で体験したいという真の勇者に、この地図を贈る。ヴァーダイトに平和をもたらされんことを。

Map-01



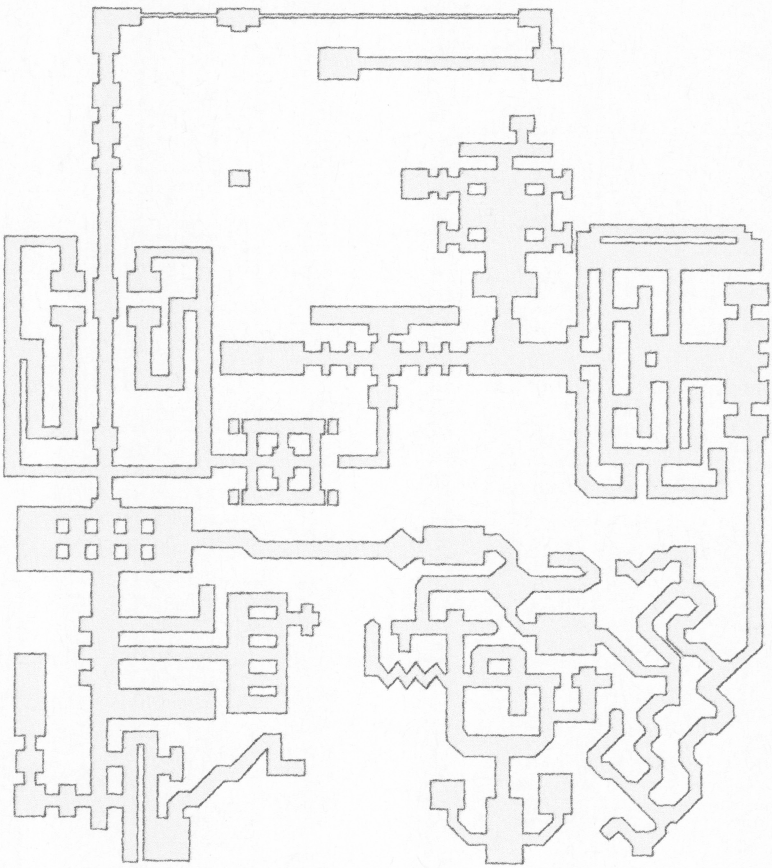
MEMO

Map-02



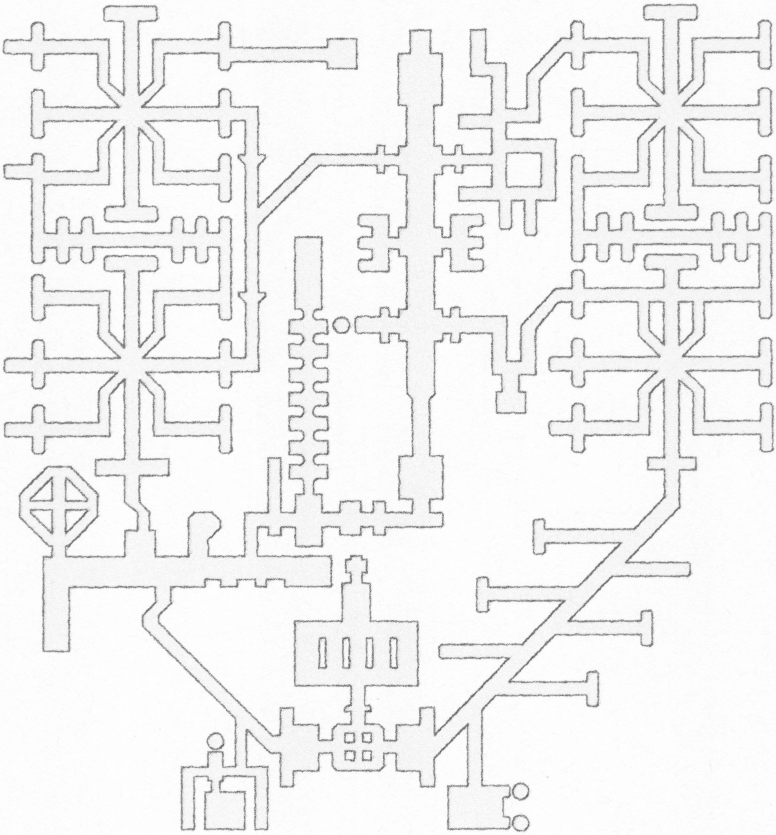
MEMO

Map-03



MEMO

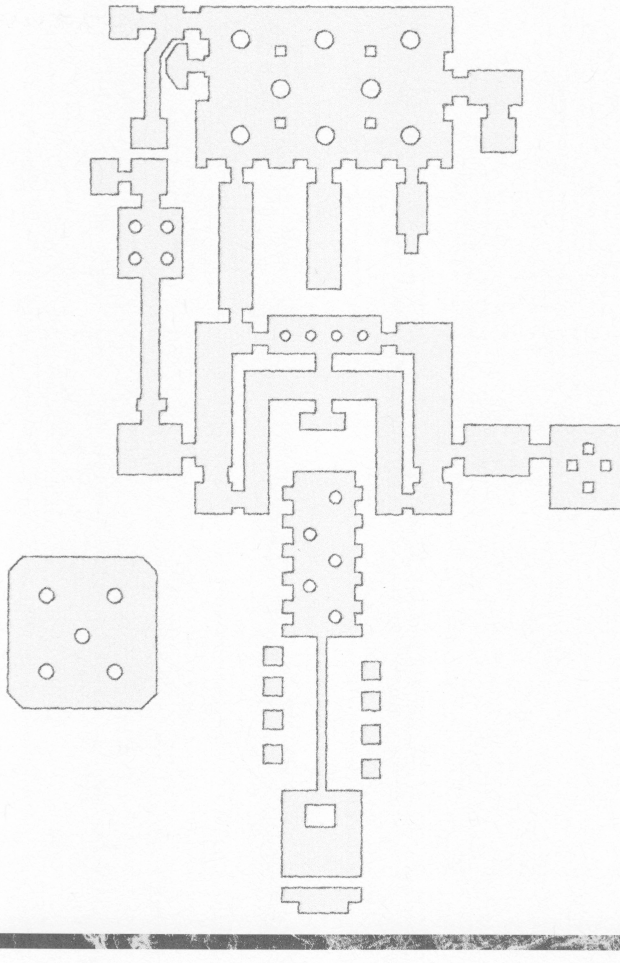
Map-04



MEMO

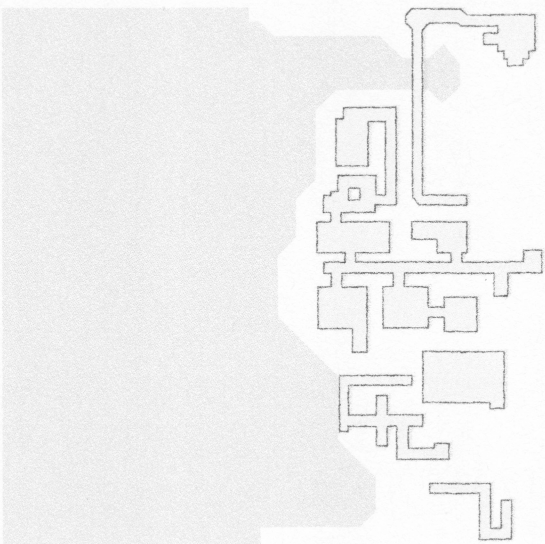
KING'S I FIELD

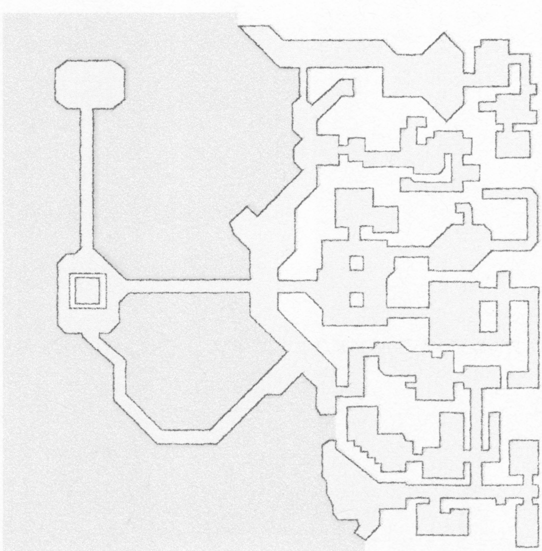
Map-05



MEMO

Map-01

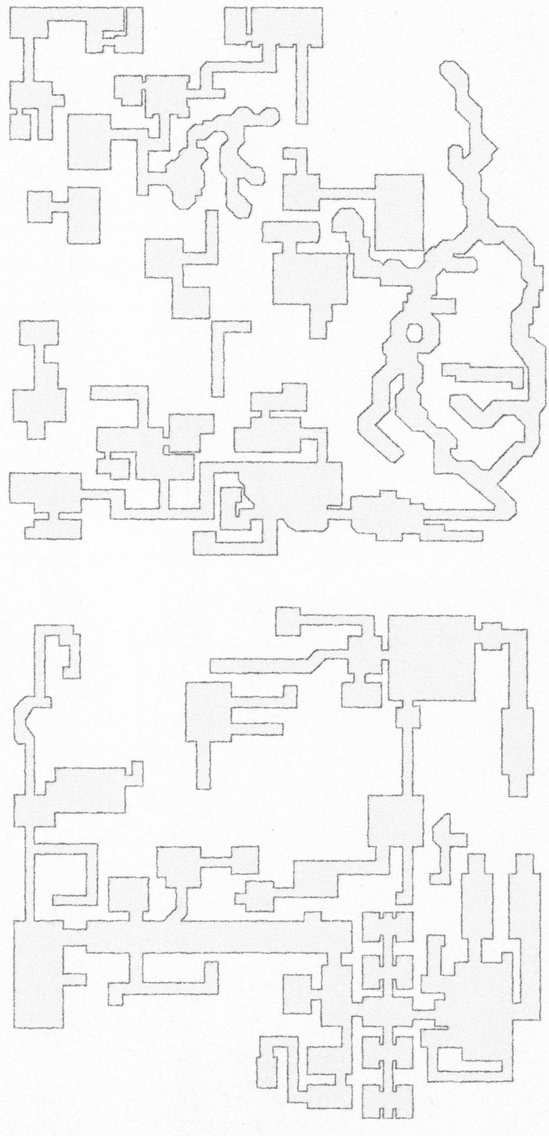




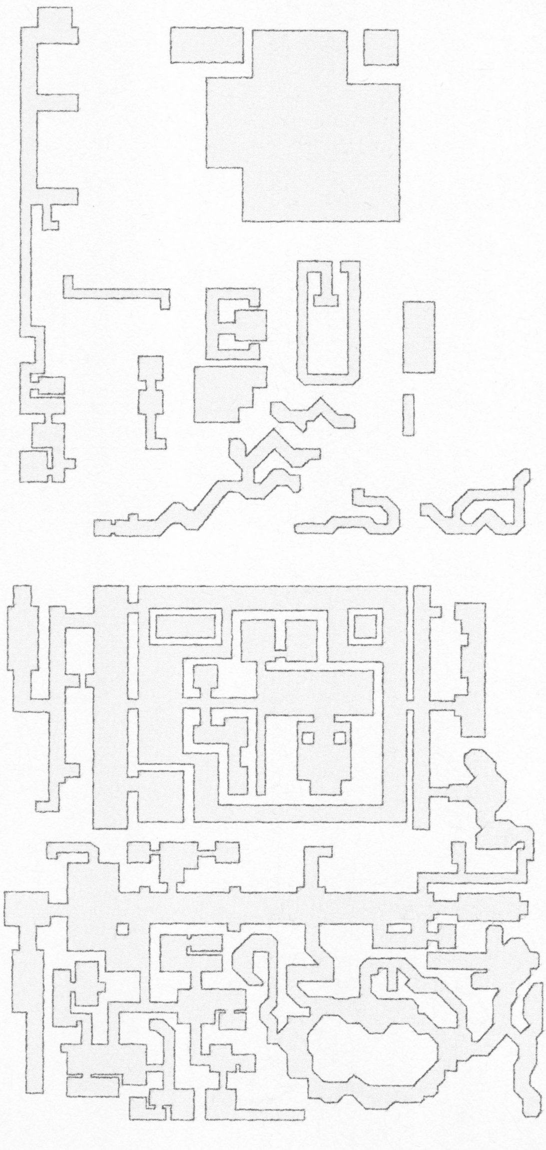
MEMO

Map-02

MEMO



Map-03

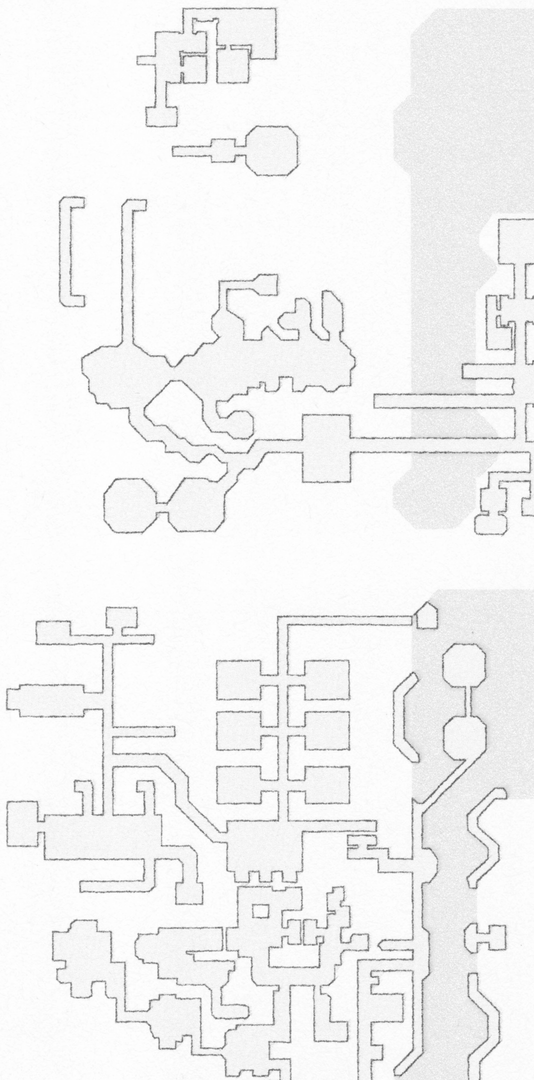


MEMO

KING'S FIELD II

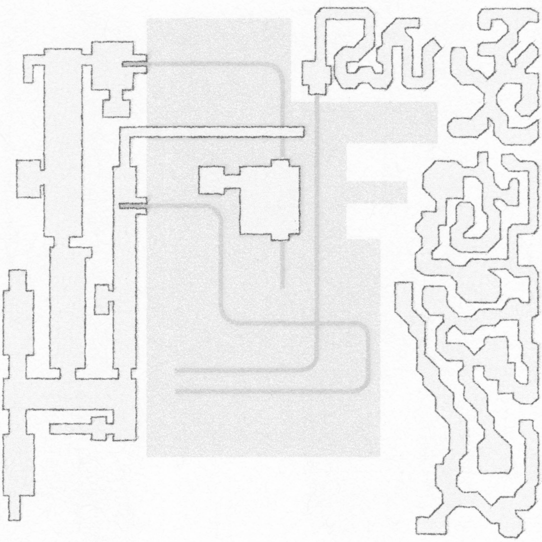
Map-04

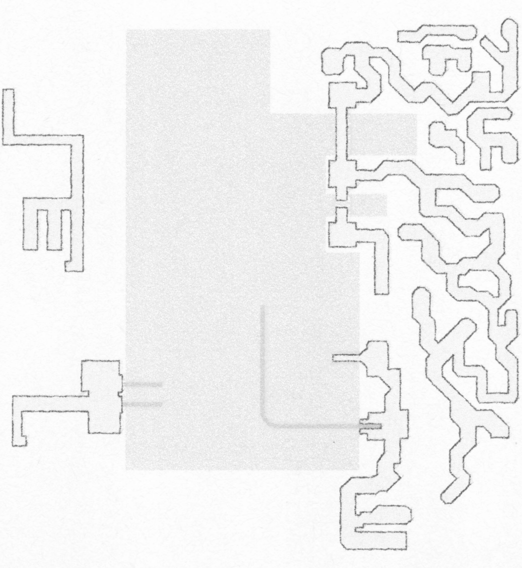
MEMO



Map-05

MEMO

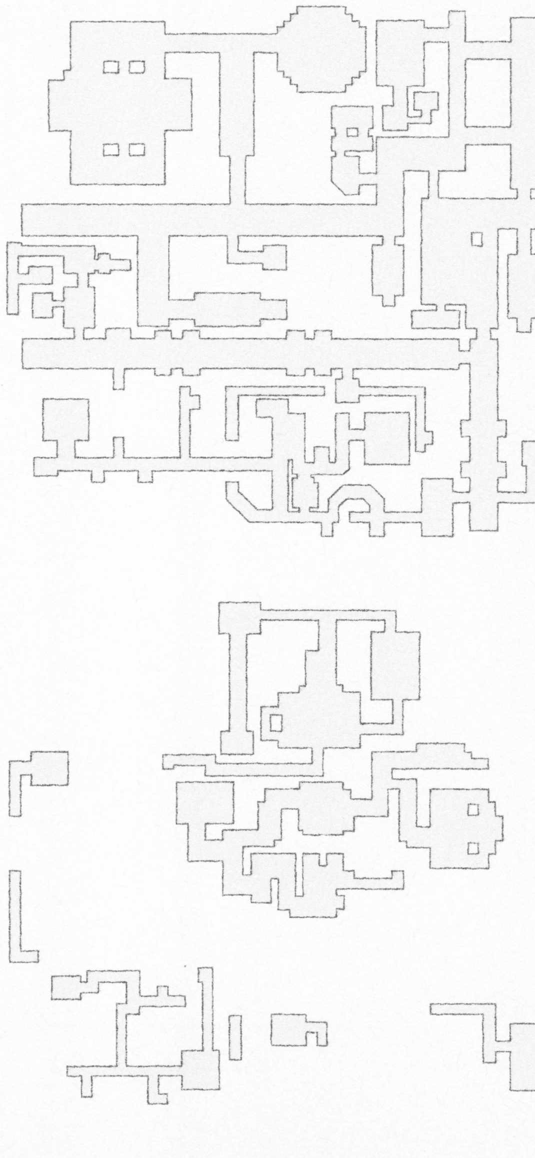




KING'S II FIELD

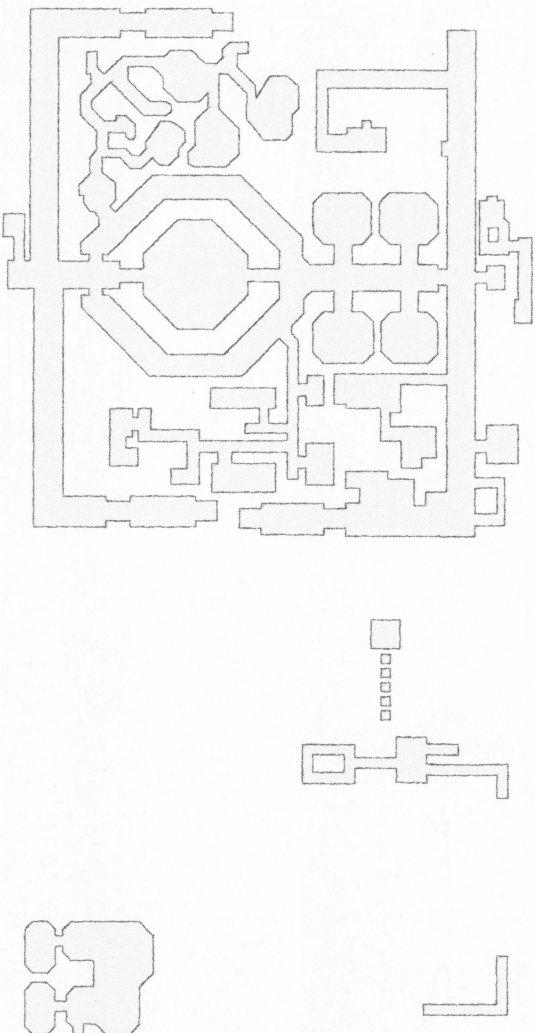
Map-06

MEMO



KING'S FIELD II

Map-07

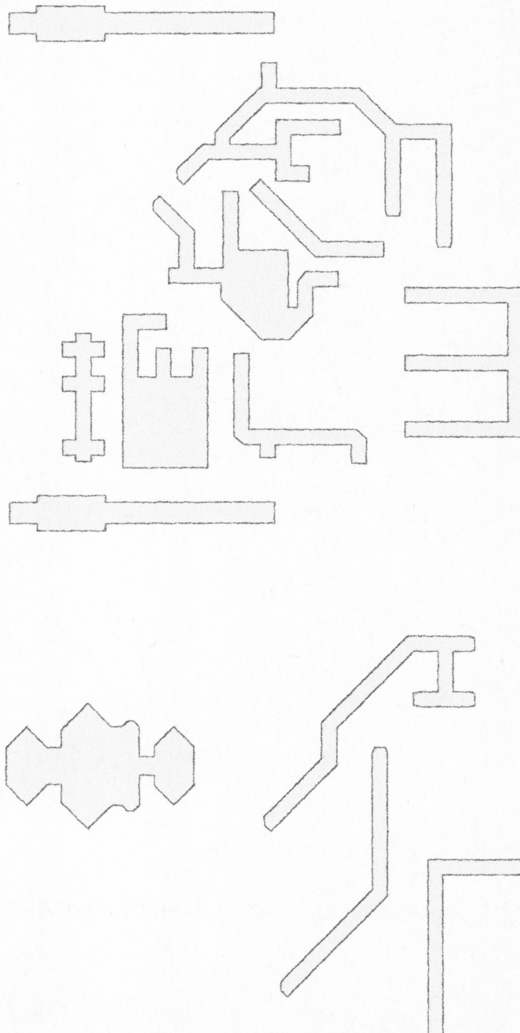


MEMO

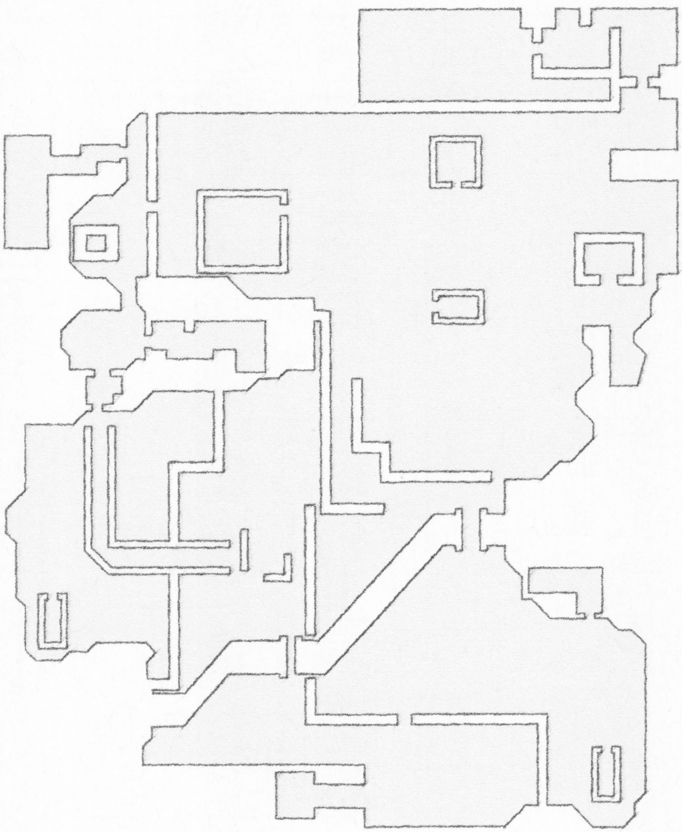
Map-08

KING'S II FIELD

MEMO

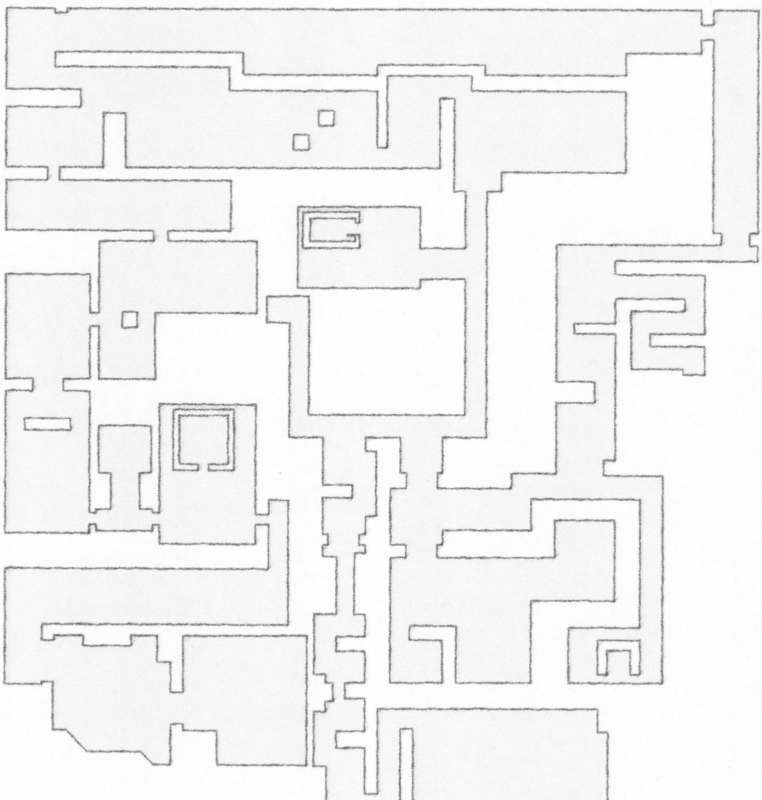


Map-01



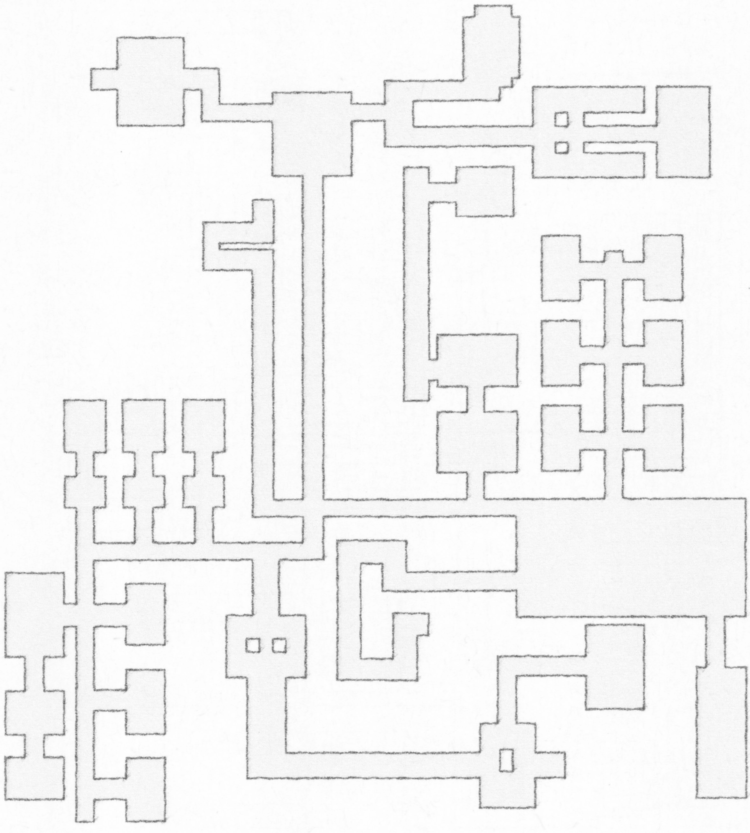
MEMO

Map-02



MEMO

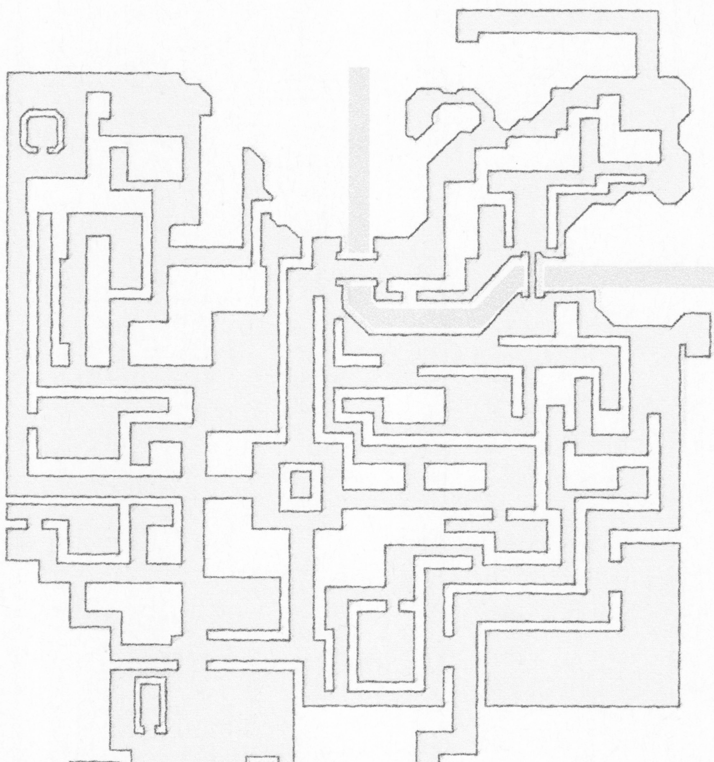
Map-03



MEMO

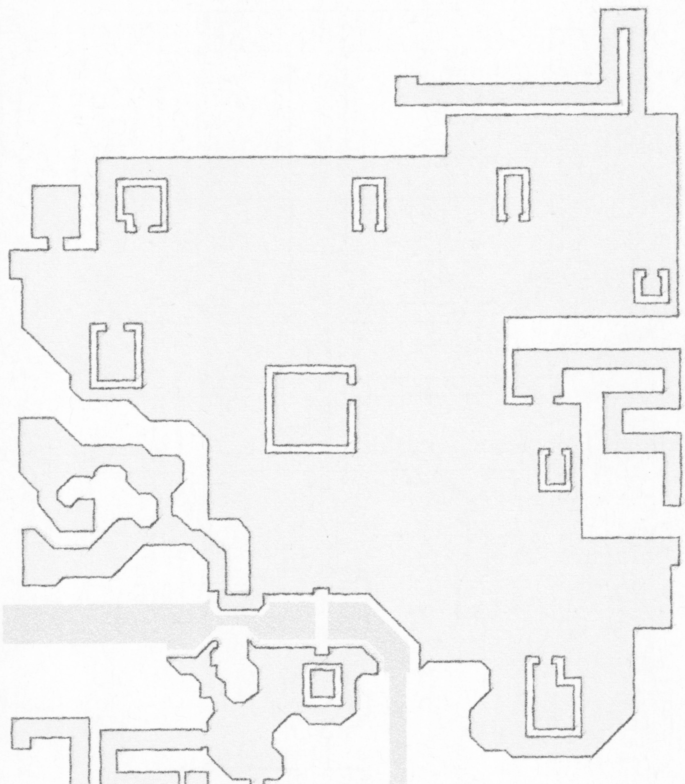
KING'S FIELD III

Map-04



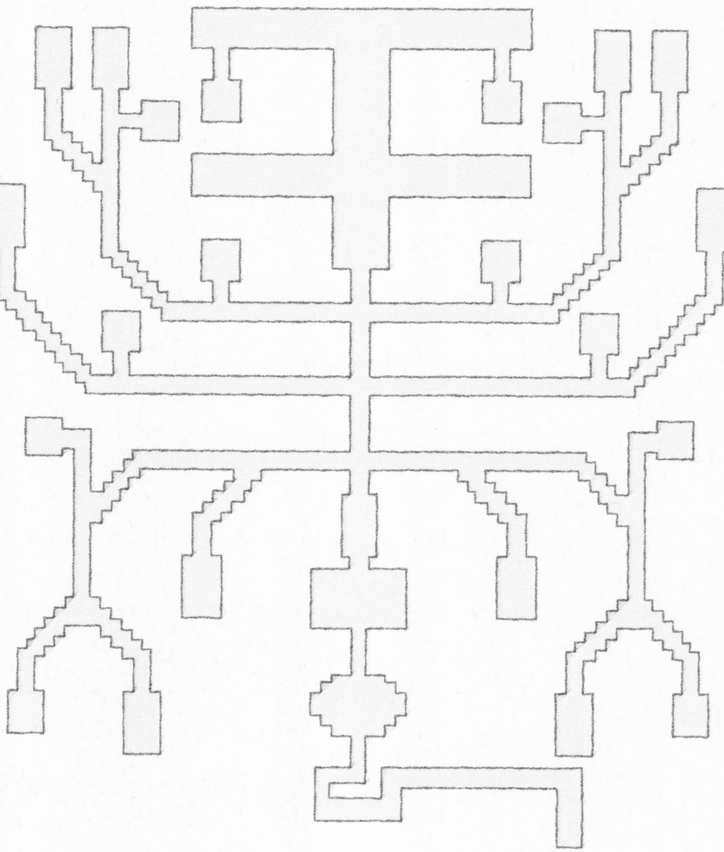
MEMO

Map-05



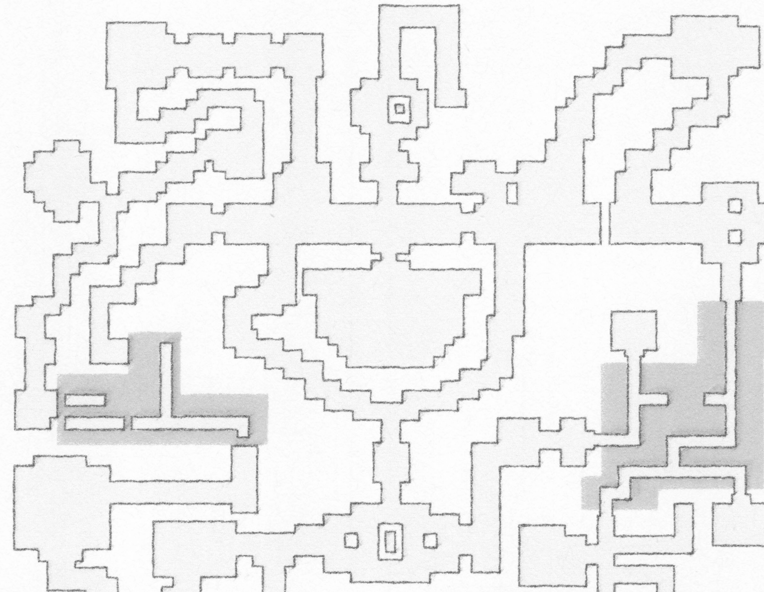
MEMO

Map-06



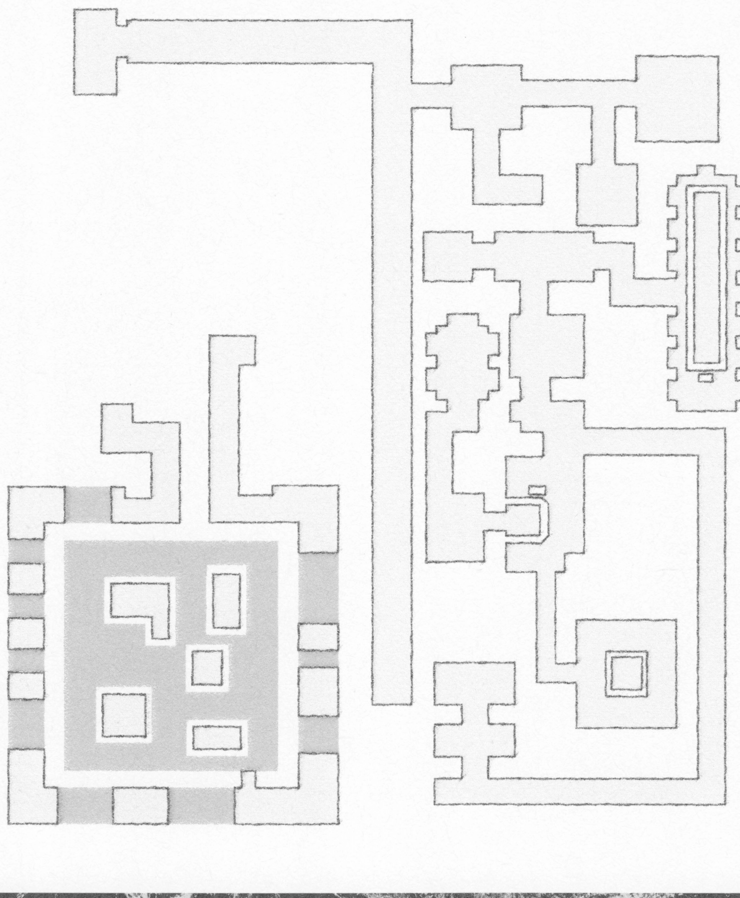
MEMO

Map-07



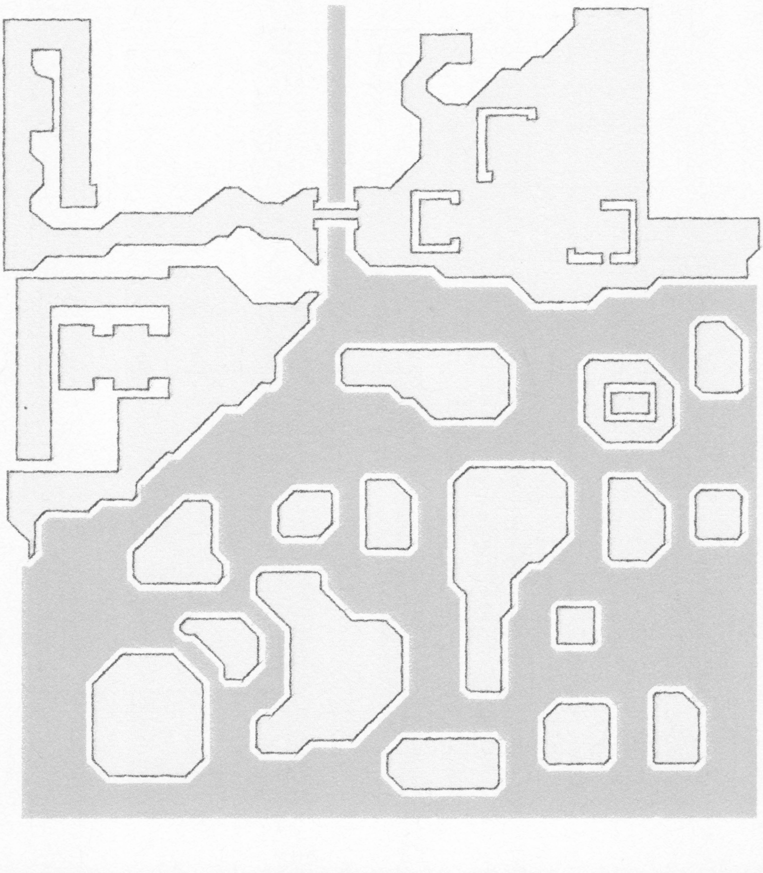
MEMO

Map-08



MEMO

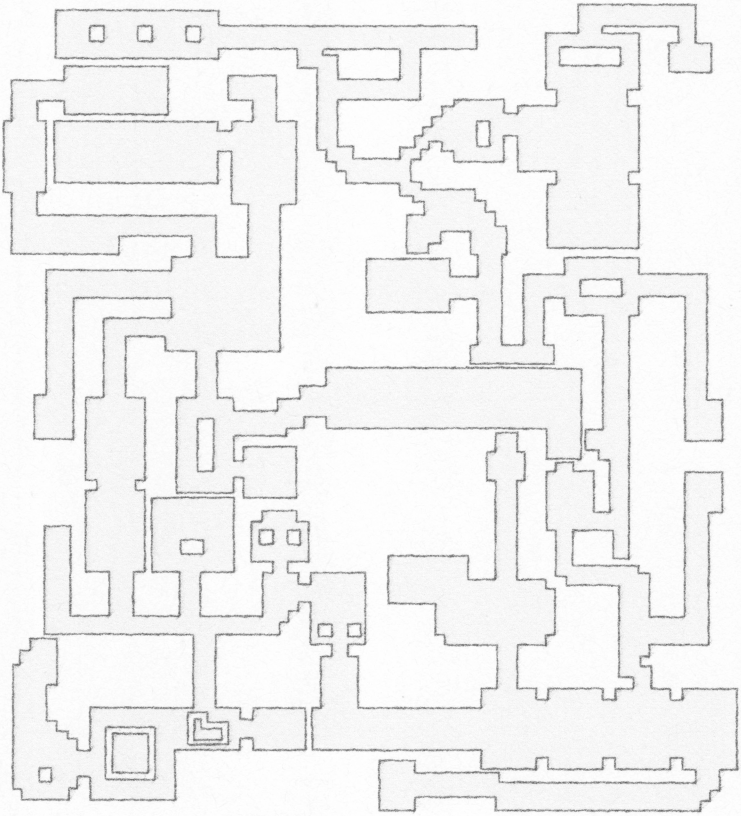
Map-09



MEMO

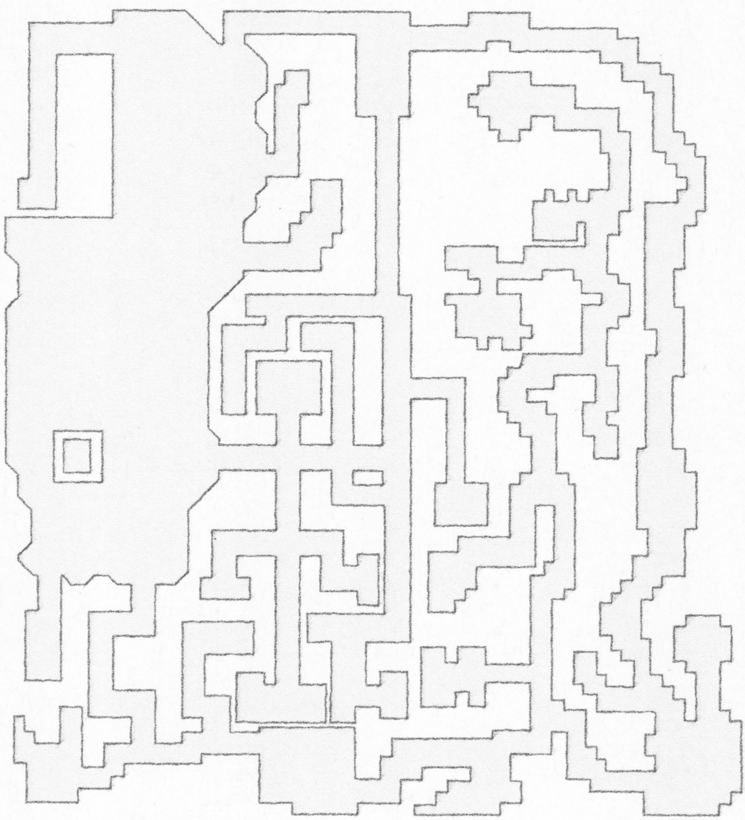
KING'S FIELD III

Map-10



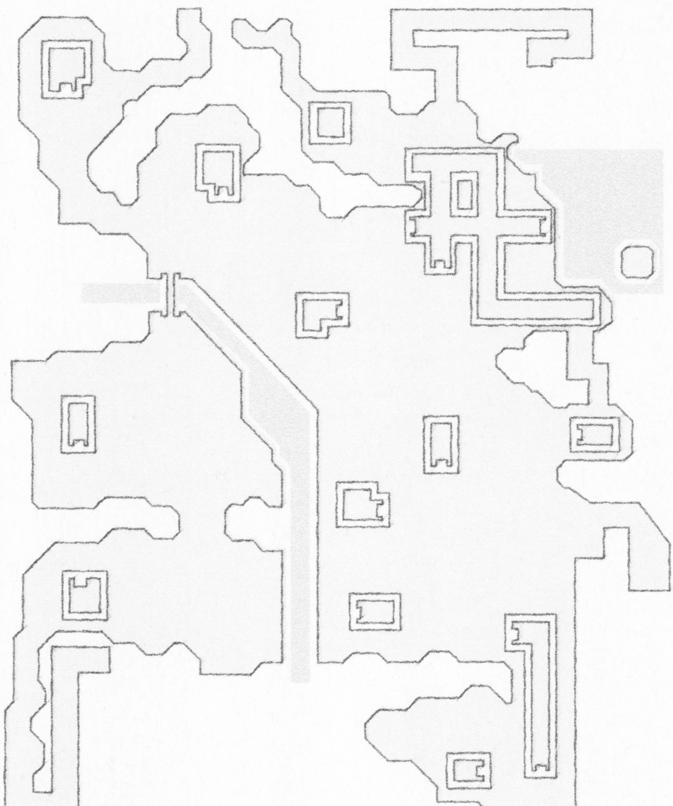
MEMO

Map-11



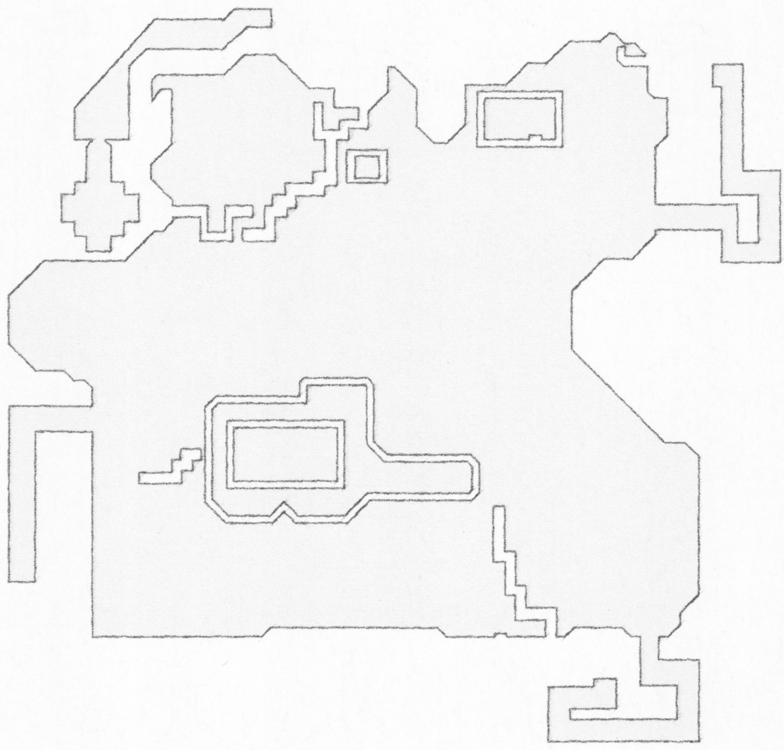
MEMO

Map-12



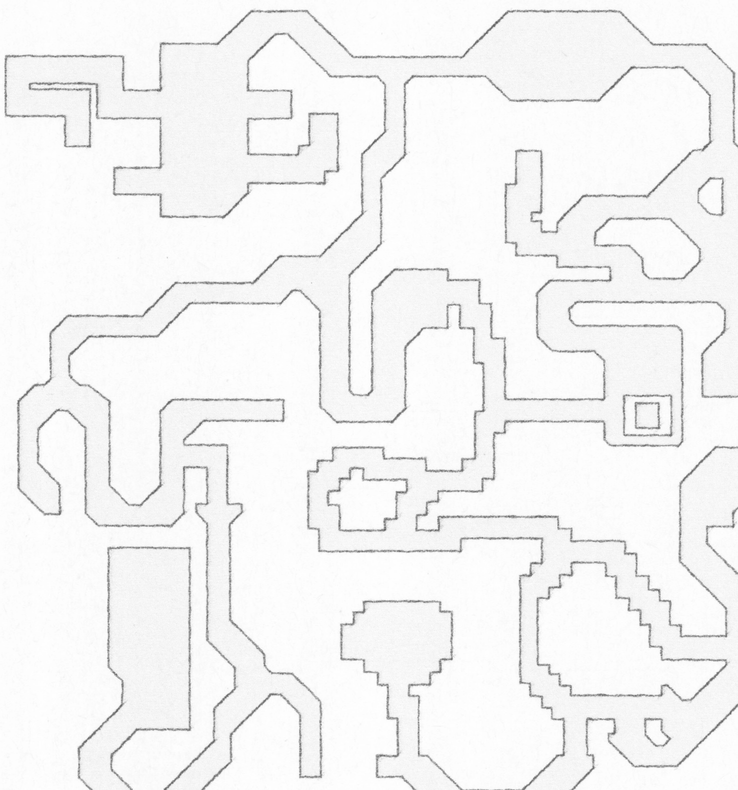
MEMO

Map-13



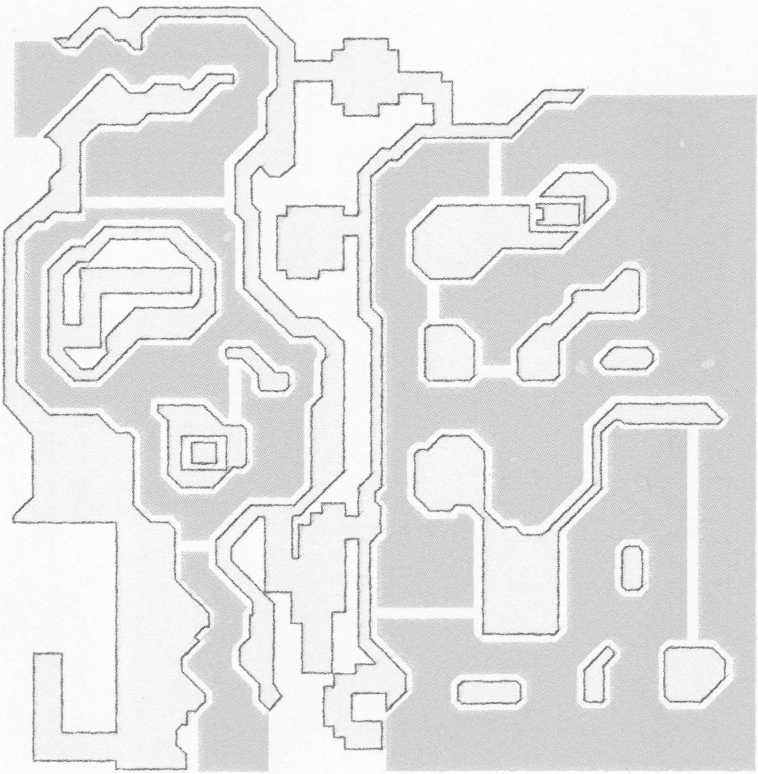
MEMO

Map-14



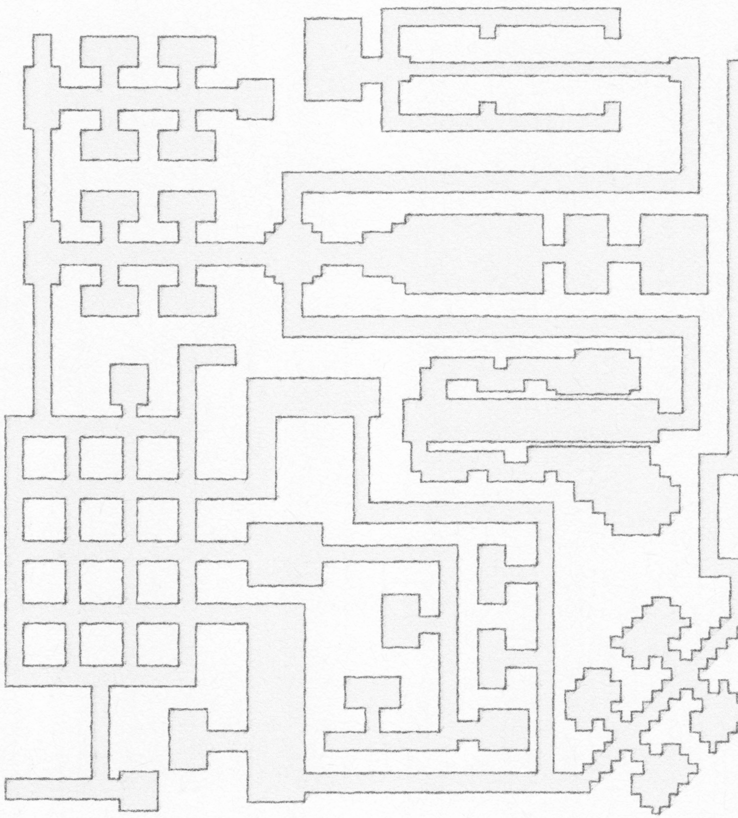
MEMO

Map-15



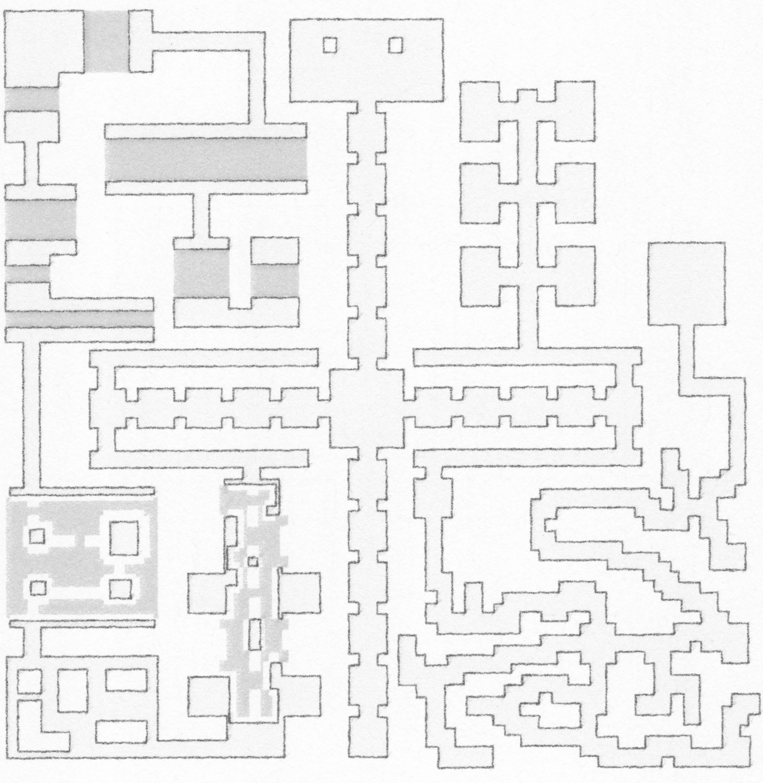
MEMO

Map-16



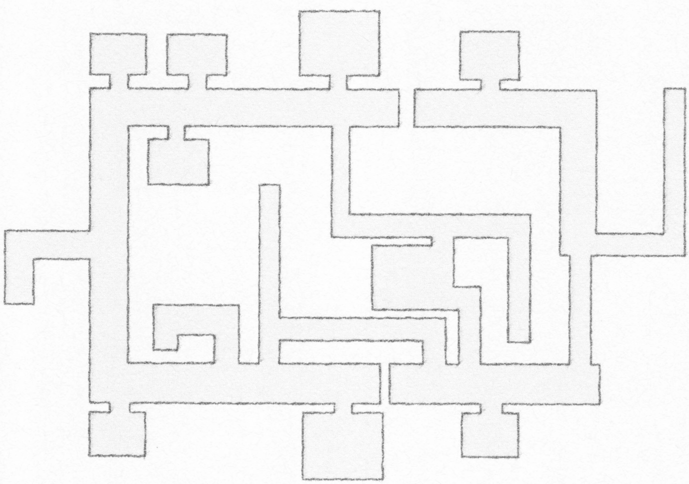
MEMO

Map-17



MEMO

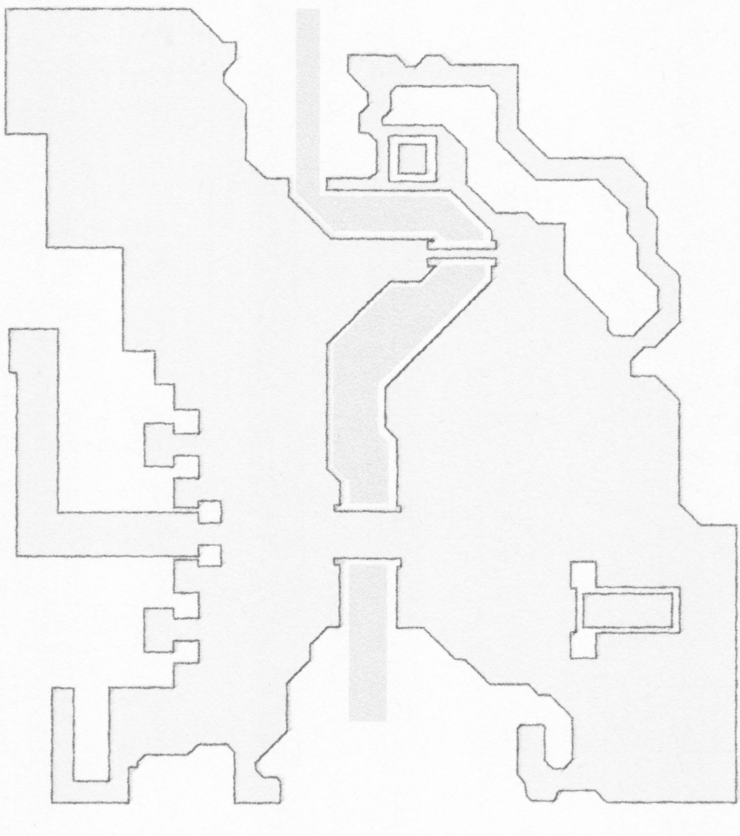
Map-18



KING'S FIELD III

MEMO

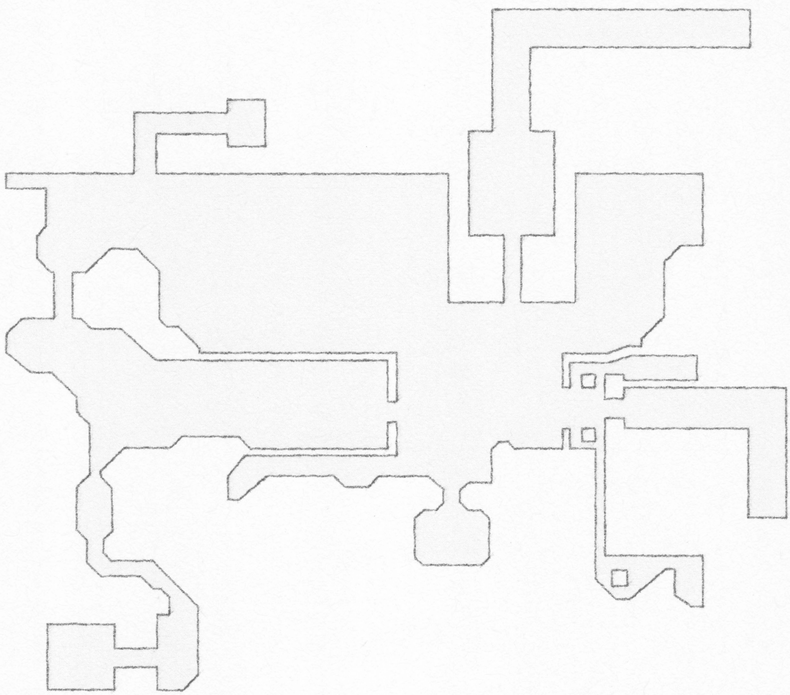
Map-19



MEMO

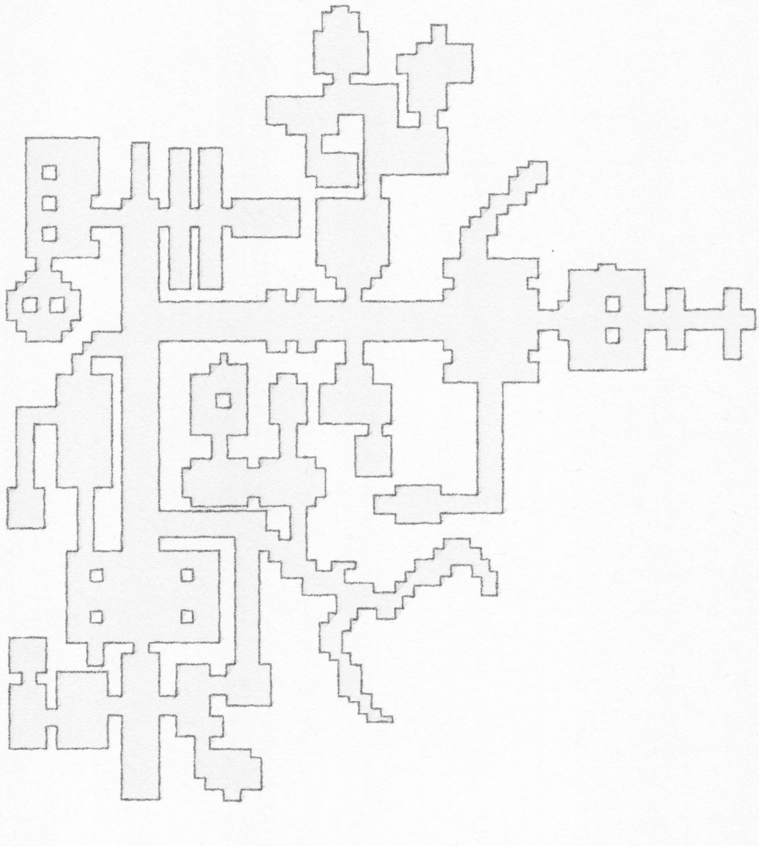
KING'S FIELD III

Map-20



MEMO

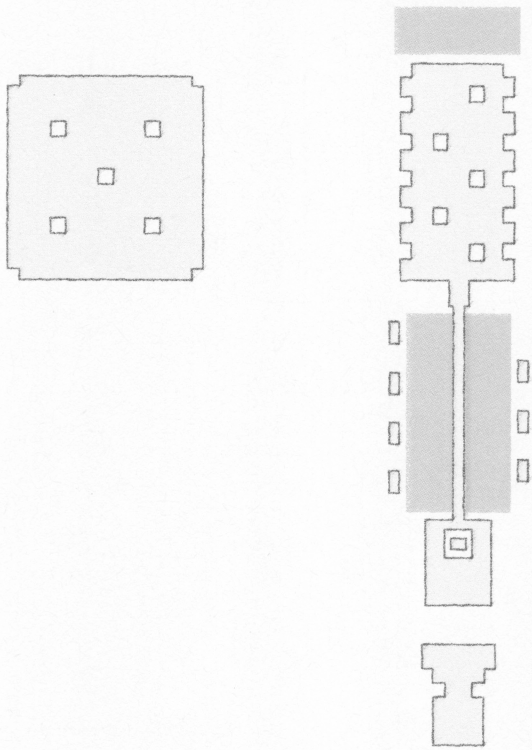
Map-21



MEMO

KING'S FIELD III

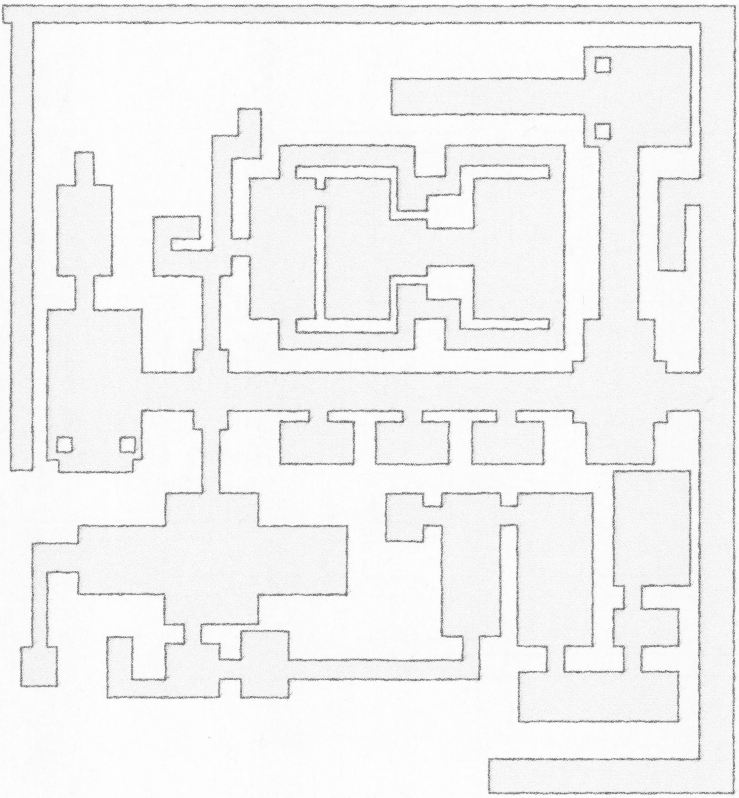
Map-22



KING'S FIELD III

MEMO

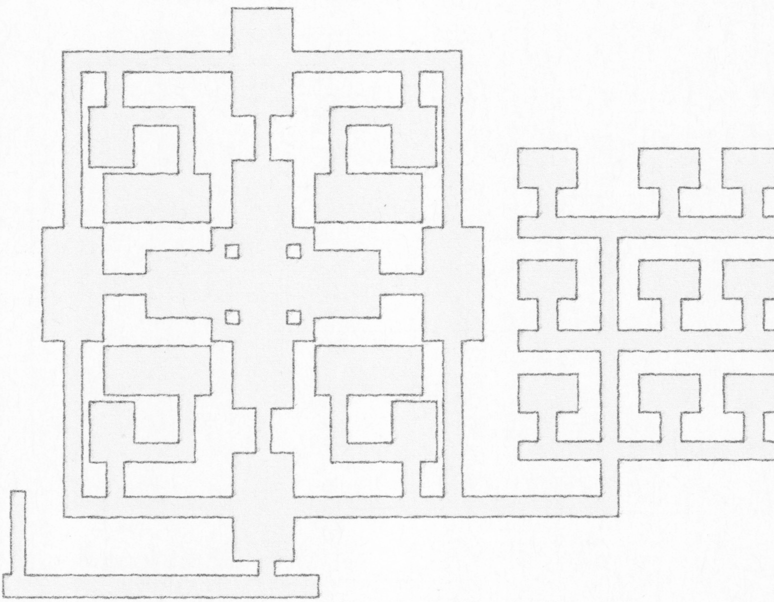
Map-23



MEMO

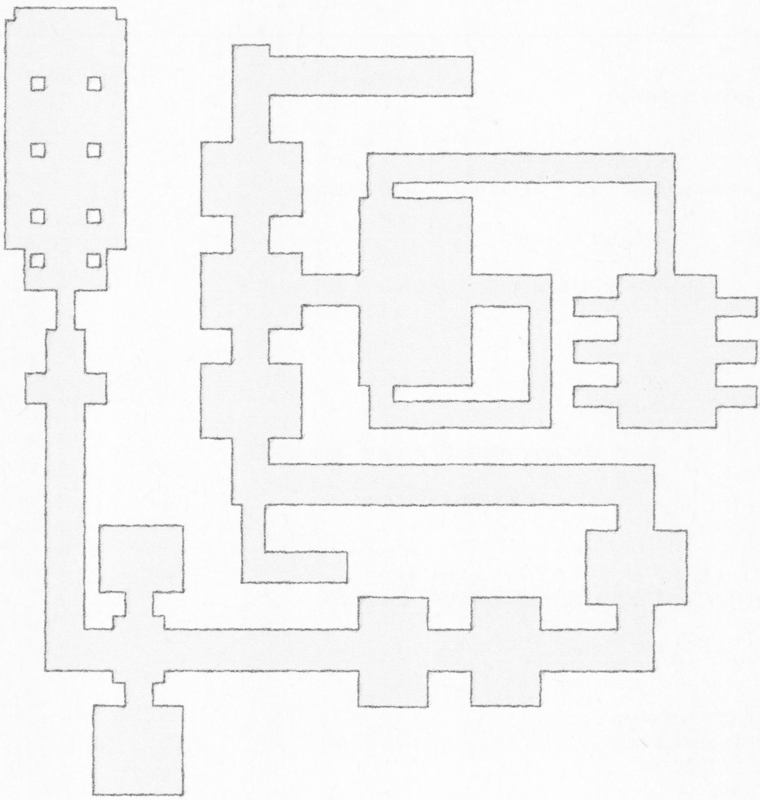
KING'S FIELD III

Map-24



MEMO

Map-25



MEMO

KING'S FIELD
Verdite Trilogy Perfect Guide
キングスフィールド Ⅰ･Ⅱ･Ⅲ 聖典

2001年12月31日　初版発行

構成・執筆	有限会社マイルズ・プラス
本文・カバーデザイン	有限会社マイルズ（船場 俊久、長谷 康平、石井 敬太）
印刷・製本	株式会社サンエー印刷
協力	株式会社フロム・ソフトウェア
発行人	稲葉 俊夫
編集人	前田 徹
副編集人	山田 真司
編集長	北村 州識
販売	櫻庭 寛、中嶋 和史、佐藤 公昭、夏井 義枝、堀内 満貴子
制作業務	櫻井 誠一
編集	エンタテインメント書籍編集部（大村 耕史）
発行	ソフトバンク パブリッシング株式会社 〒107-0052 東京都港区赤坂4丁目13番13号 販売 TEL. 03-5549-1200 編集 TEL. 03-5549-1164

ISBN4-7973-1866-X
Printed in Japan

SOFT BANK Publishing ソフトバンクパブリッシング

ISBN4-7973-1866-X

C0076 ¥1500E

9784797318661

定価 本体1,500円 ＋税

1920076015007

キングスフィールドⅠ、Ⅱ、Ⅲのヴァーダイト三部作を完全攻略!

救済の書

キングスフィールドⅠ、Ⅱ、Ⅲそれぞれの全マップを、攻略フローチャートも併せて完全ガイド。気になる「隠し部屋」もあまさず掲載!!

亡者の地図

キングスフィールドを自らの手で極めたい真の勇者に向けて、全マップの白地図も掲載。なにも記されていない地図に、君だけの冒険を記せ!

©1994-2001 FromSoftware, Inc.
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。